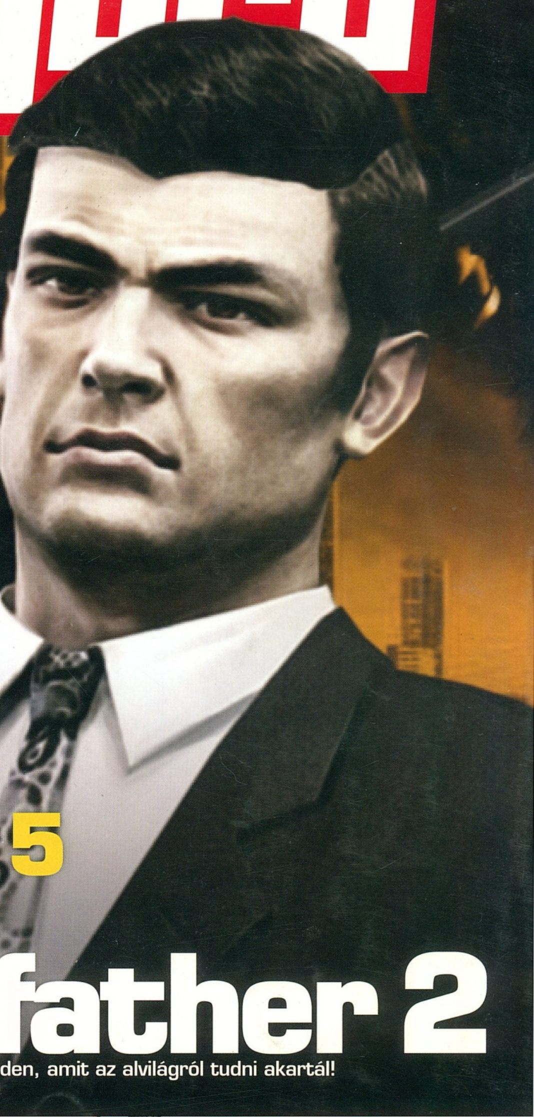
PLUSZ TELJESÍTMÉNY INGYEN!
ÍGY FACSARD KI AZ UTOLSÓ ERŐTARTALÉKOKAT IS A PC-DBŐL.

VÍRUSVÉDELEM!
INGYEN ÉS MAGYAR NYELVEN

MAGYARORSZÁG LEGOLVASOTTABB JÁTÉKMAGAZINJA

PC GURU



9 új VGA kártya tesztje
Kiderül melyik kártya éri meg a legjobban az árát

ÚJ RTS-GENERÁCIÓ!
Tom Clancy's EndWar
Stratégia hangirányítással – ez mindent visz?

ELSŐKÉNT A GURUBAN!
Resident Evil 5
Teszt és videobemutató a legújabb zombi-rémálomról

MEGATESZT
The Godfather 2
A legelső teszt, videobemutató és tippek-trükkök. Minden, amit az alvilágról tudni akartál!

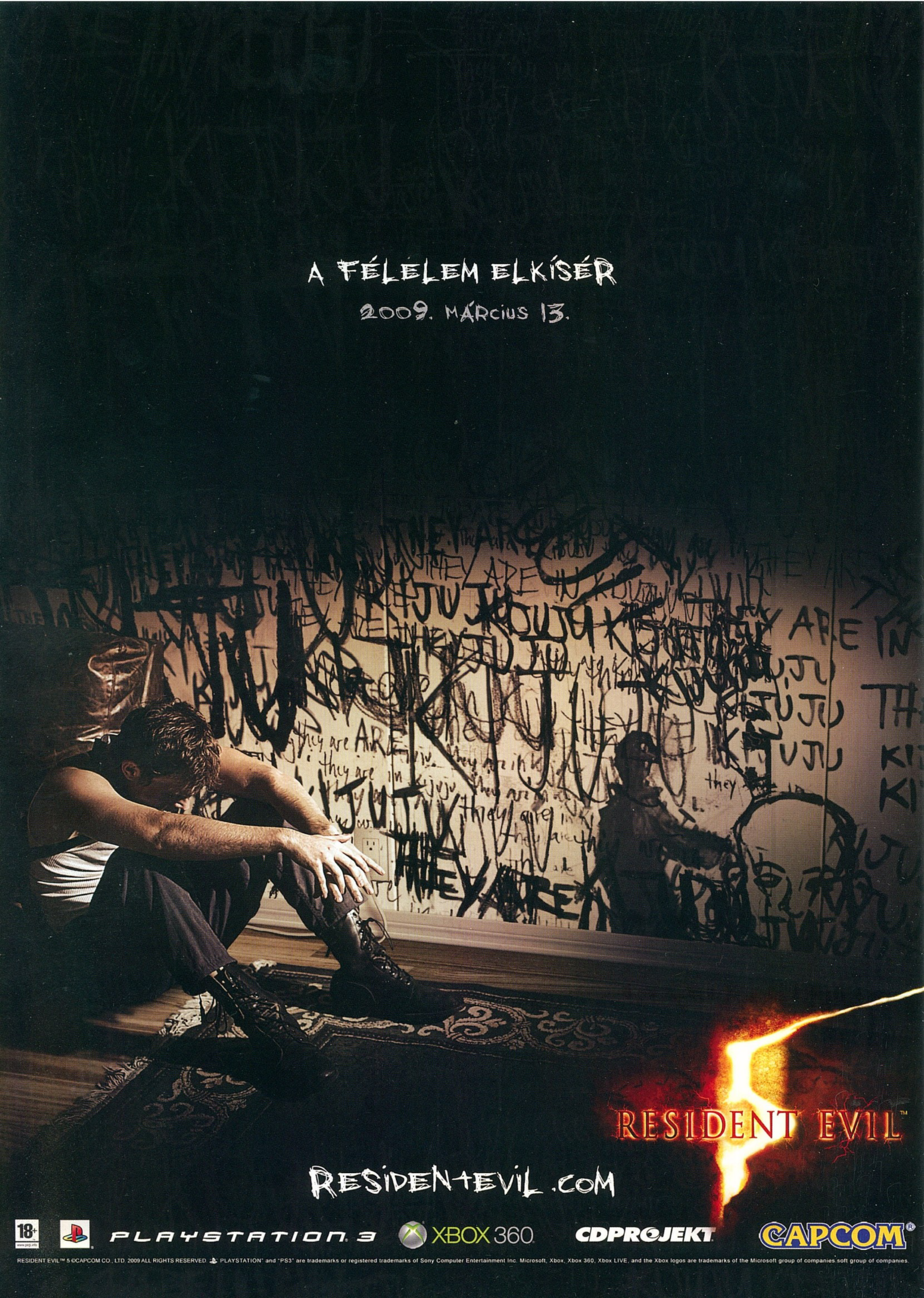
Szuper minőségű videotesztek!
Amit most kapsz: Burnout Paradise City: The Ultimate Box, Dark Sector, F.E.A.R. 2:, Project Origin, Shellshock 2, Specnaz 2, The Godfather 2, X-Blades, Halo Wars, Street Fighter IV, Tom Clancy's HAWX…

Halo Wars
Megint egy zseniális játék a Halo-univerzumban. Most gondolkodnunk is kell!

Street Fighter IV
Visszatért a verekedős játékok királya! A guruban is napokig gyepáltuk egymást!

1895 Ft 2009. 04.

AJÁNDÉKBA A GURU DVD-JÉN SAM&MAX: A TELJES ELSŐ ÉVAD!



A FÉLELEM ELKÍSÉR
2009. MÁRCIUS 13.
RESIDENT EVIL
RESIDENTEVIL.COM
18+
PLAYSTATION 3
XBOX 360
CDPROJEKT
CAPCOM
RESIDENT EVIL™ 5 ©CAPCOM CO., LTD. 2009 ALL RIGHTS RESERVED. PLAYSTATION" and "PS3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies.soft group of companies.

Szerkesztőség
Főszerkesztő: Harangozó Csongor csharangozo@motorpresse.hu
Játékrovat-szerkesztő: Birkás Péter (Bate) bate@pcguru.hu
Hír-, bemutató-szerkesztő: Kolbert András (Miguel) miguel@pcguru.hu
Hardver-szerkesztő: Csábi József (Joc) joc@pcguru.hu
DVD-szerkesztő: Környei Krisztián (Chris) chris@pcguru.hu
Tördelőszerkesztő: Dacher Richárd (Ricco) ricco@pcguru.hu
Lapterv és design: Takáts Zoltán (SkiTZ) ztakats@motorpresse.hu
Korrektor: Gózon Eszter (Csiga)
Online főszerkesztő: Székelyhidi Ádám (Darths) darths@pcguru.hu

Produkciós vezető: Sebeszta Péter

A szerkesztőség címe:
Motor-Presse Budapest Lapkiadó Kft.
1113 Budapest, Nagyszőlős utca 11-15.
Levélcím: 1590 Budapest, Pf. 279
Telefon: (1) 577-2600, Fax: (1) 577-2690
E-mail: mpb@motorpresse.hu

DVD-melléklettel és teljes játékkal kapcsolatos információk:
Tel (06-1)-577-2697

Hirdetésfelvétel:
Bálint Sámuel sbalint@motorpresse.hu Tel: 577-2629

Hirdetési igazgató helyettes: Gál Tamás
Marketing: Gajdos Barna bgajdos@motorpresse.hu
Terjesztés:
Varga Annamária, Törő István
A kiadásért felel:
Ügyvezető igazgató Motor-Presse International:
Dr. Maike Schlegel

Ügyvezető igazgató:
Hannes Ludwig

Kiadja a Motor-Presse Budapest Lapkiadó Kft.

Terjesztési adatok
MATESZ print-audit – Kiadványunk példányszámát a Matesz hitelesíti
A PC GURU magazint a Magyar Terjesztés - Ellenőrző Szövetség (MATESZ) auditálja.

Árus lapterjesztés
Lapker Zrt, alternatív terjesztők, valamint előfizetésben a Magyar Posta Zrt.

Megjelenik négyhetente, (évente 13 szám), egy szám ára: 1 895 Ft

Előfizetéses terjesztés
Előfizethető a kiadó ügyfélszolgálatán
Levélben: 1590 Bp., Pf. 279
Tel: 06-1-577-2635
Fax: 06-1-577-2690
H – P: 9 – 17 óráig
E-mail: itelofizetes@motorpresse.hu
Honlap: www.itmediabolt.hu

A lap aktuális és régebbi számait, előfizetést, a következő ITmédiaBoltok-ban lehet megvásárolni:
1054 Budapest, Bajcsy-Zsilinszky út 60.
Tel: 06-1-373-0582
H – P: 8 – 20, Sz: 10 – 16 óráig

1036 Budapest, Lajos utca 47/a.
Tel: 06-1-242-0083
H – P: 9 – 19, Sz: 10 – 16 óráig

1117 Budapest, Karinthy Frigyes út 5.
Tel: 06-1-361-3408
H – P: 9 – 19, Sz: 10 – 16 óráig

Előfizetési díjak
1 évre (13 lapszám): 16.900 Ft Fél évre (6 lapszám): 8.970 Ft

Továbbá előfizetésben terjeszti a Magyar Posta Zrt. Hírlap Üzletága.
Előfizethető az ország bármelyik postáján és a kézbesítőknél.
Zöldszám: 06-80-444-444
E-mail: hirlapelofizetes@posta.hu

Nyomás: Infopress Group Hungary Zrt.
Cím: 2600 Vác, Nádas u. 6.
Felelős vezető: Lakatos Imre vezérigazgató

A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

Figyelmeztetés!
Tisztelt vásárlónk! Tájékoztatjuk, hogy a kiadványunkhoz csatolt DVD-ROM mellékletet az Ön számára ingyenesen biztosítjuk. A mellékletet az elérhető és rendelkezésre álló technikai eszközökkel a kiadás előtt gondosan ellenőriztük, ennek ellenére tartalmazhat olyan vírusokat, melyek felismerésére és kiszűrésére az ellenőrzés során nincs lehetőség. A DVD-ROM a legtöbb felhasználói szoftverrel futtatható, ennek ellenére lehetnek olyan programok, melyekkel nem kompatibilisek. Felhívjuk figyelmüket arra, hogy a kiadó kizárja felelősségét bármilyen következményért, illetve kárért (beleértve többek között a felhasználói és üzleti tevékenység félbeszakadását, információk esetleges elvesztését, kieső jövedelmet, stb.), amely a csatolt mellékletek használatából, vagy használhatatlanságából ered. A kiadó a 48x-os, vagy annál gyorsabb meghajtók esetében a DVD-melléklet által a lemezekben és a meghajtókban okozott esetleges fizikai károsodásokért nem vállal felelősséget. ISSN 1217-6389

A GURU LEGYEN VELETEK!

Sziasztok!

Ti is szerettétek A keresztapát? Unjátok már a mindennapi élet kompromisszumait? Most itt a soha vissza nem térő alkalom: csak üljetek le a PC elé és vegyétek kézbe a „családi" ügyeket! Jussatok fel a csúcsra és legyetek ti a New York-i maffia rettegett vezérei!

A PC Guru megatesztjében most minden információt megtalálsz az április elején megjelenő, az első rész óta óriásit fejlődő Godfather 2-ről!

A keresztapa remek szórakozás, de a hónap meglepetése vitathatatlanul Tom Clancy EndWarja, amelyben hangvezérléssel irányíthatod a csapataidat. Chris hetekig nyüstölte a játékot és rendületlenül olyasmiket harsogott a mikrofonba, hogy „Unit three Attack Hostile two", „Unit two Move to Bravo". Videotesztünkben pontosan bemutatjuk, hogyan működik ez a zseniális újítás.

Itt vannak a legújabb játékok, de a PC-d már kissé berozsdásodott? Ez sem gond! Új sorozatunkban bemutatjuk, hogyan facsard ki – egyetlen forint elköltése nélkül – az utolsó erőtartalékokat is a gépedből. Plusz felfedjük, hogy melyik VGA kártya a legjobb vétel, így garantáltan a lehető legjobb teljesítmény kapod a lehető legkevesebb pénzből.

És a végére még egy jó hír: a PC Guru Online-on közzétett szavazásunk alapján a legtöbb olvasónk a Sam&Max-et szerette volna a Guru teljes játékaként. Hosszas küzdelemben végül megszereztük a legendás kalandjáték kiadási jogait és most átadjuk nektek a DVD-mellékletünkön. A Sam&Max teljes első évadja 6 epizódot foglal magába és teljesen magyar nyelven játszható!

A GURU LEGYEN VELETEK!

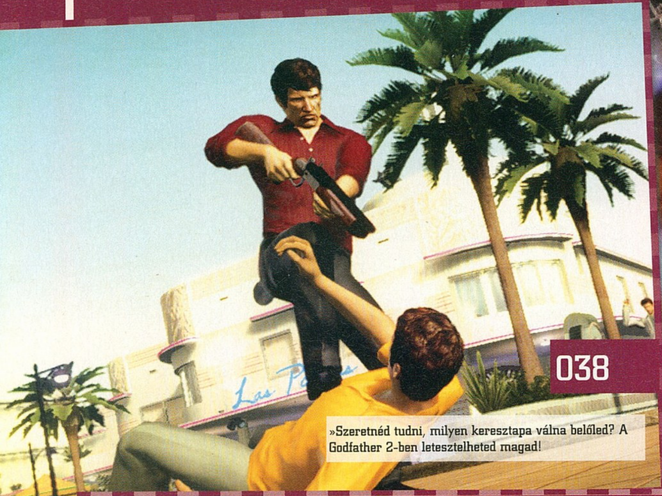
FIGYELEM!

A PC Guru, bár elvileg havilap, a gyakorlatban mégsem havonta, hanem négyhetente jelenik meg. Ezért egy évben nem 12-szer, hanem 13-szor juthatsz hozzá kedvenc lapodhoz – így nagyon fontos, hogy számold a heteket és figyeld az újságárust! Találkozunk minden negyedik csütörtökön!

A PC GURU következő száma 2009. ÁPRILIS 9-én jelenik meg!

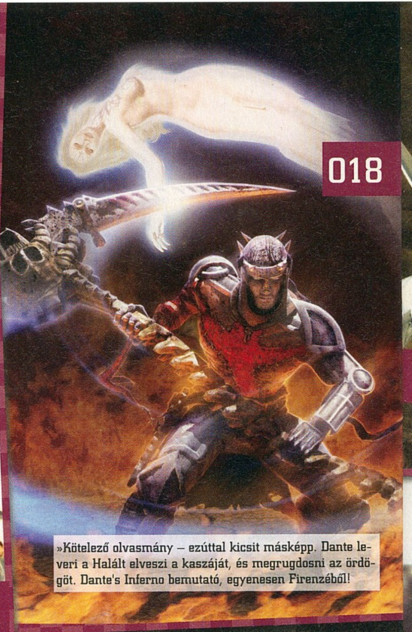
»Tartalom

2009/04



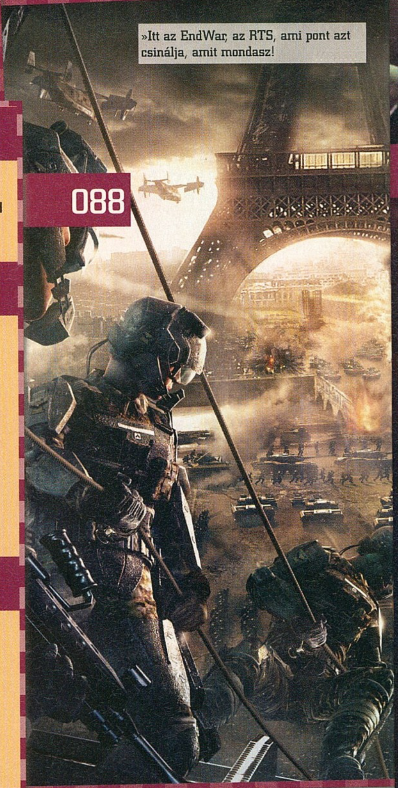
038

»Szeretnéd tudni, milyen keresztapa válna belőled? A Godfather 2-ben letesztelheted magad!



018

»Kötelező olvasmány – ezúttal kicsit másképp. Dante leveri a Halált elveszi a kaszáját, és megrugdosni az ördögöt. Dante's Inferno bemutató, egyenesen Firenzéből!



088

»Itt az EndWar, az RTS, ami pont azt csinálja, amit mondasz!

»Bemutató

010 Hírek
016 Egyenes beszéd
018 Dante's Inferno
022 I Am Alive
026 Ész és Erő
028 Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena
030 Singularity
034 Játékosok napja

»Teszt

038 The Godfather 2
044 Tom Clancy's Endwar
048 Dark Sector
050 Battleforge
054 Tom Clancy's HAWX
056 Men of War
058 X-Blades
060 Burnout Paradise
064 Shellshock 2
066 Warhammer 40k: Dawn of War II
070 Puzzle Quest: Galactrix
072 Sam&Max első évad végigjátszás

»Konzol

084 Streez Fighter 4
088 GTA4: The Lost and the Damned
090 Resident Evil 5

»Hardver

099 Guru álomPC
100 Második menet
102 Tuning-suli
105 Mobiljáték
106 A terabyte-ok birodalma
108 Családi viszály
110 Hardverbemutató
112 FPS parádé – VGA teszt
114 Homok a gépezetben
116 Hardvermentőöv

»Rovatok

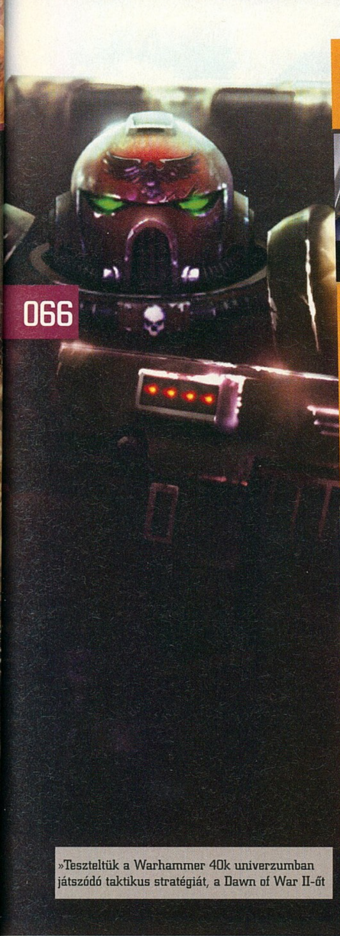
076 Futottak még
078 Gondolatébresztő
080 Top 5 Classic
081 Nosztalguru
118 Levrov
122 Külvilág

054

»Idejét sem tudjuk már, mikor került elénk igazán jó repülős játék – a Tom Clancy's HAWX volt az, amire vártunk?

070

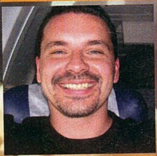
»2007 meglepetése folytatást kapott – vajon az űrben is jó a Puzzle Quest?



066

»Teszteltük a Warhammer 40k univerzumban játszódó taktikus stratégiát, a Dawn of War II-őt

A magazin szerkesztőiről és cikkíróiról az a kép alakult ki, hogy könnyű életük van. Mégis, vajon milyen szuperképességre vágynak?

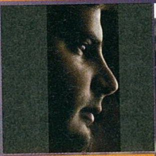


Shoebaron

Sok ötletem van, de szívem szerint a Darth Vader-féle távolról fojtogatós megoldást szeretném elsajátítani... Persze ezzel fájdalmas mértékben sodródnék a sötét oldal felé, de az is biztos, hogy nem lenne többet probléma, és a Guru mindig időre elkészülne.

Bate

Azt hiszem a válasz nem lehet kérdéses... Én egy ember méretű pók erejét szeretném, azt hogy a végtagjaim tapadjanak bármilyen feülethez, és jó lenne egy pókösztön is, ami előre figyelmeztet a veszélyre. Ja, meg varróképesség, hogy legyen szép kék-piros hacukám.



Miguel

Szívesen megtanulnék beszélni az állatok nyelvén. Nem azért, hogy modern Dr. Doolittle-ként beteg és veszélyeztetett állatokkal foglalkozzak, vagy hogy a kollégáimmal szót értsek, egyszerűen csak szeretném elmondani a macskáimnak: 11 előtt ne keltsenek fel...

Chris

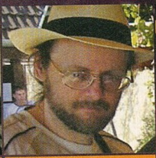
Tökéletesen egyértelmű: teleportálás. Egy csomó időt meg tudnék spórolni a munkábajárással, plusz a nyaralásokat is olcsón megúsznám. Aki pedig nagyon felbosszantana – mármint miután valahogy átvettem a világ felett az uralmat –, azt felvinném a K2-re sielni.

Joc

Ifjú koromból rémlik egy film, amiben volt egy olyan szerkezet, amivel meg lehetett állítani az időt. Semmi másra nem emlékszem az egészből, csak erre. (Nem röhög, tuti volt ilyen, nem csak kitaláltam, Shoebaron is emlékszik rá!) Egy ilyen beépített képességet el tudnék képzelni magamnak: bye-bye, leadási határidők...

Nightbagoly

Nekem egy olyan szuperképesség kéne, ami lehetővé teszi, hogy ne felejtsek el mindent – a saját nevemtől kezdve a fontosabb dátumokon keresztül a leadási határidőkig minden kimegy a fejemből. Ha a telefonomban nem lenne precízen állítható jegyzettömb, azt hiszem, haza sem találnék...



Kredenc

Van egy olyan gyanúm, hogy a kollégák nagy része ugyanazt mondja majd: az idő megállítása vagy kibővítése... Nekem jelenleg napi 48 órára lenne szükségem, hogy egyenesbe jöjjek. Esetleg még a dimenzióugrás jöhet szóba, hogy megtaláljam azt a helyet, ahonnan idepotytyantam...

Ricco

Micsoda hülye kérdés, természetesen kifogyhatatlan szuperszerencse kellene. Onnantól fogva nem kellene a különböző statisztikákat böngészve nyertes stratégiákat kidolgozni a rulettherz meg a Black Jackhez – elindulnék fél pénzzel, és hazajönnék egy zsáknyi dohánnyal. Na nem mintha most nem ez lenne...

SAM & MAX AZ ELSŐ ÉVAD

fejlesztő: Telltale Games »kiadó: The Adventure Company
»web: www.telltalegames.com/samandmax

»A játékban egészen új értelmet nyer a pókerarc kifejezés

Kalandos állatság

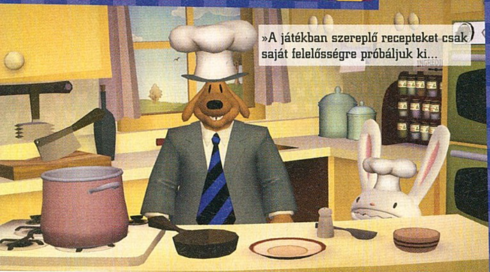
Egy kalandjátékról ajánlót írni mindig nemes feladat: nemes, mert ez a stílus a számítástechnika hajnala óta jelen van, és nemes, mert az ember a sok 3D-s, adrenalin-rohamokkal dúsított lövöldözés mellett értéket adhat át. Egy kalandjátékban ugyanis sokat kell olvasni és gondolkodni, ez a párosítás pedig egyre kevésbé divat napjaink szoftverfelhozatalában...

írta» NIGHTBAGOLY

No de ne legyünk olyan komolyak, hiszen a téma, vagyis a Sam & Max zseniális magyar felirattal ellátott első szezonja a már említett értékek mellett még egy dologhoz ért nagyon: szórakoztat. Méghozzá teszi mindezt olyan egyszerűen és könnyedén, mintha bárki képes lenne rá, pedig ez nem igaz, ehhez színtiszta tehetség kell. A gyűjtemény valójában több szempontból is forradalmi: forradalmi azért, mert körülbelül 15 esztendő után folytatott egy klasszikus játékot, forradalmi, mert a mostani trendektől eltérően nem egyben, hanem részenként jelent meg és csak digitális úton lehetett megvásárolni, és forradalmi, mert elmondhatja magáról, hogy van olyan jó, mint az elődje – ezt pedig sajnos ritkán említhetjük meg egy folytatás kapcsán.

MOZGÓ KARIKATÚRA

Hogy átessünk a kötelező körökön, vegyük először is górcső alá a grafikát: a 3D állítólag a legtöbb kalandjátéknak borzalmasan rosszat tesz, a Sam & Max esetében azonban a készítők mindent elkövettek annak érdekében, hogy az se érezze magát kellemetlenül, aki az elődhöz, vagy az ahhoz mérhető klasszikusokhoz szokott. Bár egy saját fejlesztésű 3D motor dübörög a program alatt, nem kell félni, hogy az effektek, illetve a polygonok oltárán feláldozták volna a hangulatot: a rajzfilmszerű, kicsavarodott helyszíneken semmi sem teljesen egyenes, semmi sem egyszínű: karikatúraszerű területek, szereplők és tárgyak biztosítanak arról, hogy egy percig se érezzük magunkat a valóság közelében. Természetesen mindezek semmit sem ér-

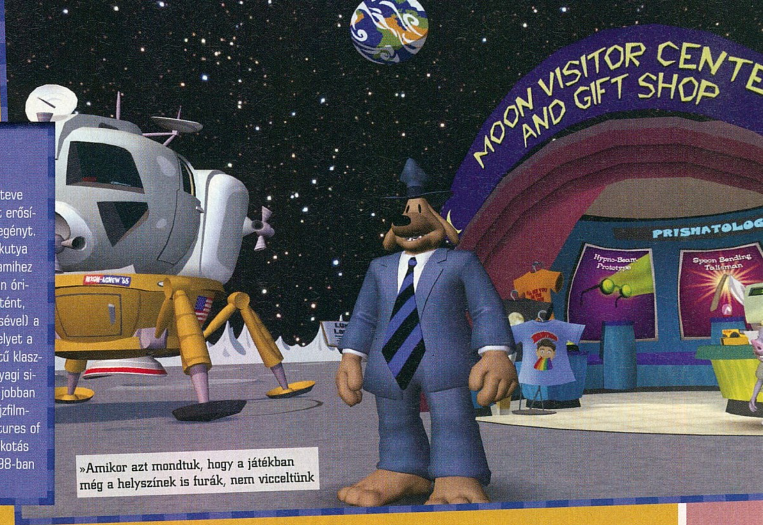


»A játékban szereplő recepteket csak saját felelősségre próbáljuk ki...

»Hogy ez a nyúl milyen kis helyes, nem igaz? (Nem.)

»AZ EREDETI SAM & MAX«

1987-et írtunk, amikor egy fiatalember, Steve Purcell - mára már a világhírű Pixar soraít erősíti - megalkotta álmát, a Sam & Max képregényt. A vérengző nyúl és a megfontolt nyomozókutya párosa tökéletesen kifigurázott mindent, amihez éppen hozzáfért - nem csoda hát, ha sokan óriási potenciált láttak benne. 1993-ban történt, hogy elkészült (Purcell aktív közreműködésével) a Sam & Max Hit the Road kalandjáték, amelyet a LucasArts méltán nevezhet egyik örök életű klaszszikusának - még akkor is, ha az elvárt anyagi siker sajnos nem jött be. Ez a kiadót sokkal jobban leverte, mint a FOX filmstúdiót, aki egy rajzfilmsorozatot készített a témából, The Adventures of Sam & Max: Freelance Police címen. Az alkotás 1 szezont, 24 epizódot élt meg, végül 1998-ban kaszálták el.



»Amikor azt mondtuk, hogy a játékban még a helyszínek is furák, nem vicceltünk

nének megfelelő audioháttér nélkül, ha pedig valamiben igazán kiemelkedik a Sam & Max, azok a remek zenék, és az elképesztő, verhetetlen színvonalú szinkron. Gyakorlatilag minden szereplőhöz tökéletesen passzoló színészt sikerült találni, a legtöbb poént pedig még inkább megnyomják a hangsúlyok.

VÉGY EGY KUTYÁT MEG EGY NYULAT

A történet főhőseinek említése mára már nem biztos, hogy mindenkiben azonnal felébreszti a kellemes emlékeket, ezért fontos őket újra bemutatni: Sam (a detektív kutya) és Max (az agresszív nyúl) ketten együtt alkotják a Szabadúszó Rendőrséget - egy csoportot, amely az igazságért harcol. Ezek alapján még bármiről beszélhetnénk, azonban ha hozzátesszük, hogy ezeknek a fickóknak olyan arcok segítenek, mint egy üldözési mániás bolttulajdonos, egy pszichológus, egy csövező patkány, és számtalan egyéb, nyakatekert figura, máris rájöhetünk, hogy itt semmi sem az, aminek látszik, illetve hogy még az is tökéletes baromság, ami amúgy teljesen komoly. Miután egy klasszikus, „mutass-és-klikkelj"-kalandjátékkal állunk szemben, lövöldözésre, szülőket sápadozásra késztető véres jelenetekre nem szabad számítani, még akkor sem, ha időnként elszabadul a verbális pokol (persze a profán humor azért kiverheti a szülői biztosítékot)!

RÉSZLETEKBEN JÖN AZ ÁLDÁS

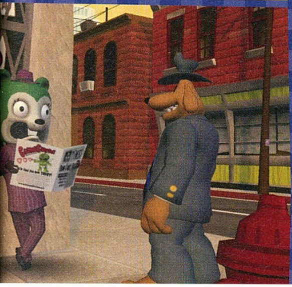
Az első felvonásban, a Culture Shock-ban hős nyomozópárosunk megpróbálja megállítani Brady Culture-t, a gonosztevőt, aki sátáni videokazettáival képes irányítása alá vonni az embereket. Hőseink nem válogatnak az eszközök között, bárkivel szóba állnak (legyen az egy patkány vagy egy befordult ex-gyermekszínész), bárkit lenyomoznak, sőt, még egy autósüldözésbe is belekeverednek, miközben megpróbálják megakadályozni Brady álnok tervét. A folytatás a Situation: Comedy alcímet kapta, nem is akármiért: a vérengző nyúl és a megfontolt kutya ugyanis egy stúdióban ragadnak, ahol egy híres műsorvezető próbálja meg hipnotizálni a drága nézőket, hogy majd minden bizonnyal gaztettekre kényszerítse őket. Ahhoz, hogy nyomozóink meg tudják közelíteni célpontjukat, sikeressé kell válniuk a televízió világában: tehetségkutató műsorokon, főzőshow-kon, és szappanoperákon át vezet az út a végső megoldás felé. A The Mole, The Mob, And The Meatball alcímet viselő harmadik felvonásban már teljesen elgurul a gyógyszer: a történet arról szól, hogy a szabadúszó rendőröknek be kell épülniük a játékmackó-bűnbandába, hogy felfedezzék annak vezetőjét - a szálak pedig ismételten a hipnotizálás irányába vezetnek... Az Abe Lincoln Must Die!-ban, vagyis a negyedikben a gonosztevők már nem kímélnek senkit, még az elnök agyát is kimossák, csak hogy elérjék céljaikat. Samnak és Maxnak tehát egészen a Fehér házig kell utaznia, ahol - bár képesek meggyógyítani az ország urát - szembe kell szállniuk a megelevenedő Lincoln-szoborral, minden fronton, ahogyan ez lehetséges. A nagy győzelmet aztán nem ünnepelhetik sokáig - bár Max már elnök a Reality 2.0 címet viselő ötödik epizódban, az internettel lesz valami hatalmas gubanc. Kedvenceink tehát szemüveget fognak, és ha már a valóságban sikerült, most a virtuális világban is rendet próbálnak majd tenni - még akkor is, ha négy szuperszámítógépet kell meghekkelniük, és mindeközben el kell viselniük az Internet csípős beszólásait is... A nagy finálében, vagyis a Bright Side of the Moonban végül kiderül, ki az, aki megpróbálta kimosni Amerika, azon belül is New York agyát. Itt, akárcsak egy jobb tévésorozatban, minden rejtélyre fény derül, és akad egy csattanó is, amely méltó módon zárja le a történelem első sikeres játéksorozatát.

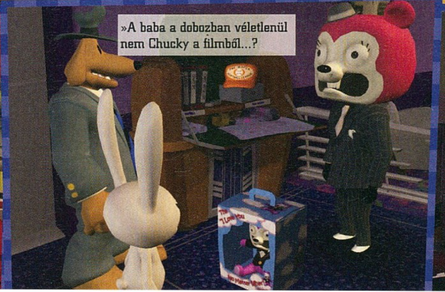
KÖTELEZŐ

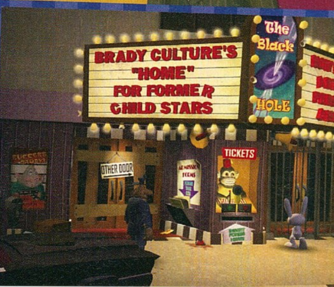
Nagyon örülök neki, hogy ismételten leírhatom: vannak játékok, amelyekről nem olvasni kell, hanem játszani velük, a Sam & Max pedig ilyen. A folyamatos parodizálások, az elképesztő párbeszédek és a zseniális fejtörők (főleg az utolsó két részben, hiszen okos módon, fejezetről fejezetre emelték a nehézséget) mind és mind minőségi produktum képét vetítik elő, és valljuk be: tényleg azzal állunk szemben. Kalandjáték-függőknek kötelező, mindenki más számára pedig erősen ajánlott!

GÉPIGÉNY: 1500 MHz-s processzor; 256 ram; 415 MB szabad hely, 32 MB VGA Humorérzék

»Teljes játék«




»A baba a dobozban véletlenül nem Chucky a filmből...?

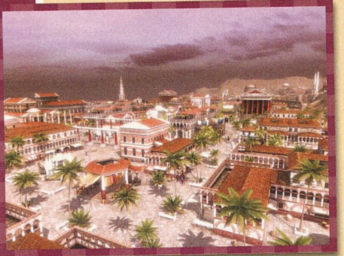


DVD-TARTALOM

Ebben a hónapban is csordultig töltött DVD-melléklettel várunk benneteket! Először is ott van a teljes játékunk, mely nem elég, hogy a tavalyi év egyik legjobb és leghumorosabb kalandjátéka volt, teljesen magyar nyelven kommunikál. Azután pedig ott vannak hagyományos anyagaink, mint a játékelőzetes-videók, játékdemók, de különösképp figyelmetekbe ajánlanánk PCG Live rovatunkat, amelyben közel egy tucatnyi játéktesztet találhattok. Külön kiemelnénk, hogy mostani számunktól kezdve konzolos videótesztekkel is találkozhattok korongunkon, melyek segítségével igyekszünk teljesebb képet festeni a játékpiac többi szereplőjéről is.

írta» CHRIS

»JÁTÉKDEMÓK



GRAND AGES: ROME

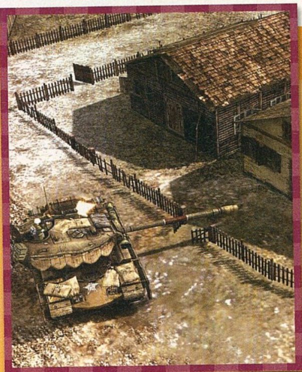
Az biztos, hogy római korú stratégiai játékokból lassan Dunát lehetne rekeszteni, de ez korántsem vette el a Kalypso stúdió kedvét attól, hogy ők is beszálljanak az iparba. Játékuk nem is kifejezetten stratégia, hiszen a Spellforce-hoz hasonlóképp itt is fejlődhet karakterünk, küldetéseket oldhatunk meg vele, felszerelhetjük, meg ami még ilyenkor szokás, de természetesen építkezhetünk és teljesen felvirágoztathatjuk birodalmunkat is. A demóban két oktatópálya és két küldetés kapott helyet, melyekben a teljes verzió beszerzése előtt vejetjük alaposan szemügyre ezt a játékot.«

Minimális rendszerkövetelmény: Pentium IV 2.0GHz / 1GBMB RAM / 128MB-os, DirectX 9.0c kompatibilis videokártya (Nvidia Geforce 6600+ / Ati Radeon 9600+)
Web: http://www.grandages.com/

MEN OF WAR

Az orosz 1C Company ezúttal egy második világháborús stratégiai játékkal lepett meg minket, vagy legalábbis annak demójával – és béta-változatával, amit valószínűleg következő számunkban tesztelünk. Bár az állóképeken remekül mutatott a játék, mozgás közben azért teljesen más látvány terült elénk, mint vártuk. Ettől függetlenül rengeteg apró részletre kiterjedő RTS-t ismerhettek meg a Men of War révén, amiben egységeinknek még saját inventoryrendszerük is van. A demóban egy pályát próbálhattok ki.«

Minimális rendszerkövetelmény: Pentium IV 2.4GHz / 1GB RAM / 128MB-os, DirectX 9.0c kompatibilis videokártya (Nvidia Geforce 6600+ / Ati Radeon 9600+)
Web: http://defensegrid.hiddenpath.com/



CODENAME PANZERS: COLD WAR

A keserű sorsot átélt Stormregion utolsó játékát üdvözölhetjük a hamarosan megjelenő Panzers: Cold War című programban, mely hasonlóan másik két demónkhoz ugyancsak a valós idejű stratégiai játékok kedvelőinek szerezhet kellemes perceket. A hadszíntér ezúttal a hidegháború, az idő pedig az '50-es évek eleje, amikor is Sztálin már nem bír magával, s fejébe veszi, hogy ő bizony bedarálja a NATO-t. A demóban ebből kaphatunk most rövidke ízelítőt. Egyébként a játék alatt már a legújabb Gepard engine dolgozik (méghozzá igen jól), reméljük, hogy az Atarinak sikerül még pár játékot összehozni a segítségével.«

Minimális rendszerkövetelmény: Pentium IV 2.0GHz / 512MB RAM / 128MB-os, DirectX 9.0c kompatibilis videokártya (Nvidia Geforce 4+ / Ati Radeon 8000+)

»PCG LIVE!

Talán nem túlzás azt állítanunk, hogy ha valamikor, hát most mindenképp érdemes lesz bekukkantanotok PCG Live videotesztjeink közé, hiszen rovatunkban rekord mennyiségű videóval várunk titeket, melyek közt olyan játékokat teszteltünk, mint a FEAR 2 vagy a Burnout Paradise PC-s változatai! Ezen kívül jó hír, hogy mostantól konzolos videókkal is szélesítettük palettánkat, melyek közül elsőként a Street Fighter 4-et és a Halo Wars-t mutatjuk be, a jövőben pedig igyekezni fogunk még több konzolos címet felvonultatni a PC-s játéktesztek mellett (ami persze nem fog a PC-s videók rovására menni) «

Videotesztek a DVD-n: Burnout Paradise City: The Ultimate Box / Dark Sector / F.E.A.R. 2: Project Origin / Shellshock 2 / Specnaz 2 / The Godfather 2 / X-Blades / Halo Wars (Xbox360) / Street Fighter IV (Xbox360)/ Tom Clancy's HAWX
Mozielőzetesek: Dragonball Evolution / Fanboys / Inglourious Basterds / Next Day Air / Planet 51 / The Taking of Pelham 123

»SHAREWARE JÁTÉK

ADVENTURE CHRONICLES — **LOGIKAI JÁTÉK**

Manapság nagy divat lett olyan játékot készíteni, amiben gyönyörűen kivitelezett, néhol interaktívan kialakított helyszíneken különféle tárgyak felkutatását bízza ránk a fejlesztő. Ez a játék is ebbe a csoportba tartozik, ám a készítők vittek némi csavart a kivitelezésbe, mégpedig a logikai érzékünk megmozgatását. A tárgyakat itt nem elég felkutatni, némelyiket alkalmazni is kell a továbbjutáshoz. Piszkos a polc? Nem látszik jól, ami a falra van írva? Poroljuk le, vagy ha le akarunk másolni valamit, tegyünk rá papírt és satírozzuk ki a látható részeket. Az igényes külcsín tehát élvezetes és agymozgató játékmenetet takar, amit minden angolul kicsit is értő játékosnak érdemes kipróbálnia.«

»FELHASZNÁLÓI PROGRAMOK

GIMP 2.6.5 — **A LEGJOBB INGYENES KÉPSZERKESZTŐ**

Bár rengeteg kiváló program létezik, melyekkel saját képeinket, digitális fotóinkat rendezgethetjük vagy szerkeszthetjük, ezeknek többnyire mindig ugyanaz a hátulütője: fizetni kell a használatukért. De mi van akkor, ha nem engedhetünk meg magunknak ekkora kiadásokat? Nincs gond, hiszen léteznek ingyenes és nagyon praktikus szoftverek erre a célra, melyek közül kimelkedik a GIMP című alkotás.

A GIMP segítségével ezerféle utómunkát elvégezhetünk képeinken, kezdve az átméretezéstől egészen a rajzolásig. Kezeli a legtöbb képformátumot (köztük olyanokat is, mint a Photoshop PSD formátuma), rétegekben rajzolhatunk és szerkeszthetünk, ráadásul az egész program ultragyors. És persze teljesen ingyenes.«

»ESET SMART SECURITY

E HAVI KÓD: 6SPCA3 — **WWW.ESET.HU/PCGURU**

Idén is szeretnénk, ha biztonságban tudnátok PC-tek a különféle vírusok és egyéb kártevők ellen, ezért az Eset Smart Security ingyenes változatával térünk vissza, aminek hála egy komoly tűzfallal, adware- és vírusvédelemmel láthatjátok el számítógépeteket. Ha nem rendelkezel internetkapcsolattal a regisztráláshoz, jó pár alternatívát kínálunk számodra Turkáló könyvtárunkban, ahol a világ legjobb és legnépszerűbb ingyenes programjait találjátok, köztük olyanokkal, mint a díjnyertes Spybot vagy a Comodo Firewall Pro.«

Az ingyenes használathoz a fenti kódot a www.eset.hu/pcguru oldalon kell regisztrálnotok.

»A HÓNAP LEGMODJA

GOLDENEYE: SOURCE (HALF-LIFE 2)

A GoldenEye: Source egy régóta készülő Half-Life 2 modifikáció, amely azzal a céllal készült, hogy feleleveníttse azokat a régi szép emlékeket, amiket a Nintendo64-es változat szerzett sokunk számára – mindezt persze a Source motor segítségével. Biztos sokan nem tudjátok, hogy az eredeti játék 1997-ben került forgalomba és rengeteg ember számára máig etalonnak számít a többszereplős FPS-ek közt. A hihetetlen jó kritikákat, amiket akkortájt kapott, csak eladási adatai tudták felülmúlni, ugyanis közel 8 millió kópiát értékesítettek a játékból.«

»TELJES TARTALOM«

»JÁTÉKDEMÓK:
Grand Ages: Rome / Men of War / Codename Panzers: Cold War

»SHAREWARE JÁTÉKOK:
Adventure Chronicles / Bipo Mystery of the Red Panda / Bob the Builder Can-Do Carnival / County Fair / Defender of the Crown Heroes Live Forever / Enchanted Cavern / Orchard / The Three Stooges Treasure Hunt Hijinks / Wild West Quest 2 / World Voyage

»INGYENES JÁTÉKOK:
TSS / Yap! / Derelict

»JÁTÉKELŐZETESEK:
Aion / ARMA 2 (2db) / Batman: Arkham Asylum / Battlefield 1943 / Bloodbowl / Ghostbusters (2db) / Operation Flashpoint 2: Dragon Rising / Red Alert 3: Uprising / Chronicles of Riddick: Attack on Dark Athena / Star Trek Online / Terminator 4 / The Sims 3 / World in Conflict: Soviet Assault

»JAVÍTÁSOK:
Gears of War v1.2 / Red Alert 3 v1.07 / Vampire the Masquerade: Bloodlines v6.0

»MOZIELŐZETESEK:
Dragonball Evolution / Fanboys / Inglourious Basterds / Next Day Air / Planet 51 / The Taking of Pelham 123

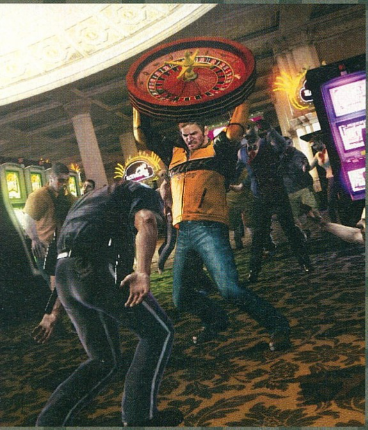
»PCG LIVE-TESZTEK:
Burnout Paradise City: The Ultimate Box / Dark Sector / F.E.A.R. 2: Project Origin / Shellshock 2 / Specnaz 2 / The Godfather 2 / X-Blades / Halo Wars / Street Fighter IV /Tom Clancy's HAWX

»HÁTTÉRKÉPEK:
Red Alert 3: Uprising / 10 éves az Everquest / Empire: Total War (2db) / Section 8 / Singualirity / Warhammer: Age of Reckonning (2db) / Burnout Paradise (7db) / Dark Sector (4db) / Tom Clancy's EndWar (11db) / FEAR 2: Project Origin (8db)

»TURKÁLÓ:
Számítógép-védelem: Ad-Aware Anniversary Edition 8 (frissített definíciós fájlokkal) / AVG Anti-Virus 8.0.176 / Avira AntiVir Personal v8.2.0.337 / Comodo Firewall Pro v3.8.64739.471 / Spybot: Search & Destroy v1.6.2 (frissített definíciós fájlokkal) | CD/DVD írás: Burn4Free v4.6 / Ashampoo Burning Studio v6.75 / DeepBurner v1.9 | Driverek: AMD-Ati Catalyst v9.1 és nVidia Forceware 182.06 WinXP videokártya driverek | Fájlkezelés: Total Commander v7.04a / 7Zip v4.62 | Képkezelés: GIMP v2.6.5 / Hypersnap v6.31.01 / IrfanView v4.23 / Paint.NET v3.36 / SnagIt v9.1.1 / XnView 1.95.4 | Multimédia: CDEx 1.5.1 / K-Lite Codec Pack v4.6.2 / Quicktime Player v7.6 / RocketDock v1.3.5 / VobSub v2.23 / WinAmp 5.541 / XviD v1.2.1 codec | Rendszer: Smart Defrag v1.11 / Glary Utilities v2.11.0.638 | Egyéb: OpenOffice v3.0.0 Magyar

»Dead Rising 2

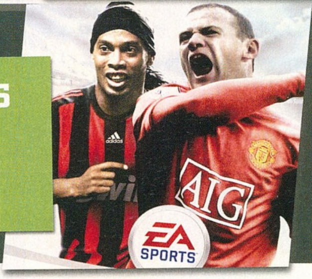
»fejlesztő: Blue Castle »kiadó: Capcom »megjelenés: 2009



Ha van játék, ami legendás küzdelmet folytat a PC-s port elkészültéért, akkor az a Dead Rising. Az első résznél már a megjelenés pontos körülményeit tervezgették, amikor a játék alapötletének eredetiségét vitató per miatt kénytelen volt kicsit meghúzni magát a Capcom, később meg hiába nyertek, már nem lett volna értelme újra nekifeszülni a munkának. Hogy miért? Nos, a válasz csak mostanában lett egyértelmű, ugyanis bejelentették a Dead Rising 2-t, méghozzá az összes fontosabb platformra, köztük a számunkra legfontosabb PC-re is. Az első hírek alapján a játék lényege marad: éld túl a több tízezres zombihorda praktikáit, és ha van egy kis időd, nyomozd ki, hogy lett mindenkiből a környéken nyáladzó, lassú bőrbeteg. Az első részben egy bevásárlóközpontot kaptunk játszótérül, a második eresztésben pedig egy kaszinó lesz a helyszín, és biztos, hogy a játék harcrendszere marad a régi. Az alapelv a küzdelemben továbbra is az lesz, hogy minden, amit meg tudsz mozdítani, felhasználható fegyverként (legalábbis addig, amíg az emberi testek csapkodásával le nem amortizálod). Az egyetlen furcsa dolog a főszereplő személye: Willamette plázájában Frank West fotóriporterrel és botcsinálta túlélési szakértővel kellett szó szerint végigsántikálnunk a 72 órán át tartó sztorin, most viszont valami szőkített fejű, motoros kabátos srác osztja a népet a rulettasztallal. Persze a Capcomnál sosem lehet tudni, lehet hogy csak az új képek miatt van új szereplő, és mindenki kedvenc Frankje is visszatér egy gyors Black Jackre... A lényeg, hogy az új részben egy vírushordozó kisgyerek kattan be, először a családját csinálja ki, aztán a szomszédokat, és szépen lassan megint ott vagyunk, ahol az első részben: hatalmas bejárható terület, megmentésre váró emberek, móka, vidámság, kacagás.«

»Reméljük most nem szóljuk el, de a Capcom PC-re is bejelentette a Dead Rising 2-t«

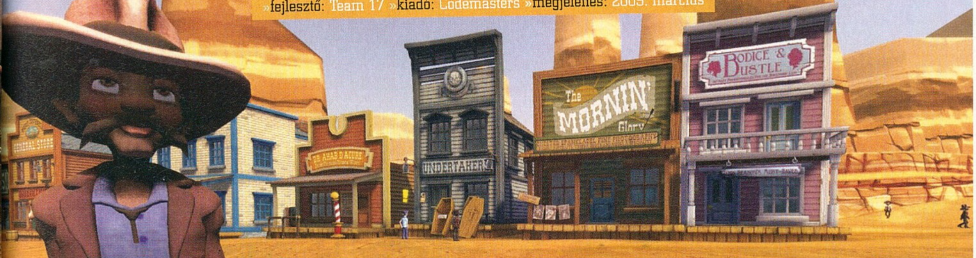
Valódi mozgás »« E-sport



»Jelen számunk összehasonlítását Chris e-mailje ihlette, mely a leadás hetében érkezett, „Baj van" szavakkal a tárgysorában. Mindenki kedvenc DVD-mágusa egy hirtelen ötlettől vezérelve focizás közben a passz helyett a bokaszalagjait nyújtotta meg – felvetődik hát a kérdés, vajon mi a jobb: ha kimozdulunk, és valós fizikai terhelésnek vetjük alá magunkat, vagy ha a gép előtti biztonságos fotelben edzünk?

»Leisure Suit Larry Box Office Bust

»fejlesztő: Team 17 »kiadó: Codemasters »megjelenés: 2009. március



A Leisure Suit Larry olyan játék, amit senkinek sem kell bemutatni – Larry Laffner, a rokonszenves balfék szerencsétlenkedése immár évtizedeken átívelő szelete a játéktörténelemnek. Az utolsó epizód, a Magna Cum Laude ezzel szemben akkora bukta volt, hogy még most is érezni a szeizmikus utórengéseket. Pont ezért örömteli, hogy a készítők nem adják fel, és a Codemasters támogatásával újra nekifutnak: ezúttal a filmiparba ruccanhatunk ki, ami tökéletes helyszín egy alapvetően a csajozásra építő játékmenettel megáldott játékhoz. Larry nyári munkát vállal a filmgyárban, és ez furcsa feladatok és megbízások egész lavináját indítja el. Ennek megfelelően a stílus is változik: point and click kaland helyett TPS-nézettel megáldott, szabad játékmenetes programot kapunk, ahol a filmgyárban mászkálva különböző tevékenységekben vehetünk részt. Platformos ugrálás, verseny és logikai feladványok jelentik majd elsősorban a kihívást, de kapunk egy „rendezői módot" is, amiben a készítők szerint „egészen új Larry-dolgokat" hozhatunk létre – ez mondjuk elég furán hangzik, de a megjelenésig még valószínűleg ez is tisztába kerül. A játékban egy sor híres színész is megjelenik majd, a népes listából nekünk egyelőre Carmen Electra és Nikki Cox neve ismerős (és örömteli).«

»Alice

American McGee újra támad – a valóban ezen a néven anyakönyvezett fejlesztőlegenda az EA-vel karöltve újra nekilát Alice Csodaországban megejtett kalandjainak feldolgozásához. A bejelentés hatására fölpezsdült a PC-s szaksajtó, hiszen az első résszel McGee biztosította helyét a játékvilág panteonjában, viszont a 2001-ben kiadott zseniális, formabontó, eszement játék óta nem sikerült semmi olyat villantani, ami miatt a félisteni státuszból feljebb léphetett volna az American nevű amerikai. Sőt, mindent összevetve csupa-csupa szemét jött ki a kezei közül, például a tavalyi év egyik legnagyobb csalódása, a Grimm, vagy az évekkel ezelőtti gigabukta, a Bad Day L.A., na de sebaj, itt a lehetőség, hogy kiköszörülje a hírnevén esett csorbákat. A játék részleteit még nem ismerjük, annyi biztos, hogy az első rész kalandjait folytathatjuk benne (meglepő módon), és hogy McGee sanghaji fejlesztőcsapata, a Spicy Horse kapja az elkészítés lehetőségét. «

»fejlesztő: Spicy Horse »kiadó: EA
»megjelenés: n/a

«E-sport»

BIZTONSÁG:
Bár a profi egerek akár 72 G-s gyorsulást is elviselnek, azért ilyen mértékű száguldást még az egérpad két széle által határolt rövidke távolságon is nehéz elérni. Ha meg mégis, a karosszék puha, a lakás meleg, a segítség a szomszéd szobában.

HATÉKONYSÁG:
Bár a profi egerekbe külön súlyokat tehetünk és a Counter-Strike puskái igencsak nehezek, mégsem a játék az a tevékenység, amitől az ókori görög olimpikonokat megszégyenítő, tökéletes kidolgozott felsőtestű egyén válhat belőlünk. Sajnos.

EGÉSZSÉG:
Azt elvből sem írjuk le, hogy a gép előtt ülni egészségtelen, de az egyszer biztos, hogy használni sem használ. Nem javítja a látást, nem segít a helyes testtartás kialakításában, nem növeli az izomtömeget, és úgy általában nem ezt írják fel megfázás ellen.

«Valódi mozgás»

BIZTONSÁG:
Ha másért nem, hát Chris esetéből okulva felhívjuk minden kedves olvasónk figyelmét, hogy a sport akár veszélyes is lehet. Kollégánk csak focizni akart egy jót, és mi lett belőle? Fekvőgipsz és olyan laza bokaszalagok, hogy bendzsózni lehetne rajtuk.

HATÉKONYSÁG:
Mint azt az elmúlt pár évezred bebizonyította, igazán csak a sport (illetve a nehéz bányászélet, de azt most hagyjuk) segít a kilók kordában tartásában. Az igazi sport bármely formája kenterbe veri a gép előtt töltött idő hatékonyságát (igen, a sakk is).

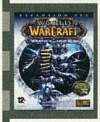
EGÉSZSÉG:
Annak ellenére, hogy elég sok csúnya sérülést és betegséget szedhetünk össze sportolás közben, összességében azért még mindig jobb az izomláztól szenvedni egy átfutkározott nap után, mint izomsorvadásban kimúlni az életünk felénél.

Nem, nem vett meg minket kilóra a NOB, és a szüleitek sem fenyegettek meg minket halálosan – egyszerűen csak az van, hogy sportolni egészségesebb, mint játszani. Persze a megoldás (mint mindig) az egyensúly megtalálásában rejlik...

TOP 10 »MAGYARORSZÁG«

02.16 – 02.22

Fallout 3
Az Oblivion alapjaira épülő poszt-apokaliptikus MMO minden képzeletünket felülmúlta. Megérdemelt helyen szerepel.
PCG 08.13 »97%«



WoW: Wrath of the Lich K.
Szoksásos második helyén most is a WoW trónol, de a játékban épp pangás van, amíg megérkezik a következő patch.
PCG 09.01 »97%«

F.E.A.R. 2: Project Origin
Kétséget kizáróan minden idők egyik legfélelmetesebb akciójátéka, aminek hangulatát csak a Dead Space tudta megközelíteni.
PCG 09.03 »89%«

Grand Theft Auto IV
Boltokban a PC-s változat, szépen fogyogat is a játékból. Csak azt sajnáljuk, hogy ilyen sokat kellett várni a konzolos megjelenés után.
PCG 09.01 »97%«

The Sims 2: Double Deluxe
Nagy szerencsétlenségünkre eltolták a Sims 3 megjelenését valamikor a nyárra. Kénytelenek vagyunk írogatni ide valamit még pár hónapig.
PCG – . – »– %«

Euro Truck
Nem! Akkor sem fogunk írni erről a játékról, még ha az első helyre felkúszik, akkor sem!
PCG – . – »– %«

Counter Strike Source
A multis FPS-ek koronázatlan királya töretlen erővel tartja magát a toplistán. Ugyanott, ugyanannyiért.
PCG 04.12 »87%«

Spore
Will Wright evolúciós szimulációja még mindig itt pihen a top 10-ben, ami persze nagyon örömteli. Még több ilyen játékot!
PCG 08.11 »85%«

Call of Duty: World at War
Mostanság Chris és Grath hatalmas csatározásokat folytatnak online. Cél természetesen a maximális 65. szint elérése.
PCG 08.13 »90%«

Warhammer Online
Úgy látszik, van még élet a WoW-on túl. Kíváncsian várjuk, mikor érkezik hozzá az első kiegészítő lemez.
PCG 08.13 »90%«

»Lost Planet 2

»fejlesztő: Capcom »kiadó: Capcom »megjelenés: n/s

A Lost Planet első része hasonlóan indult, mint a második: bejelentették, hogy csak Xbox 360-ra készül, aztán egy kis idő elteltével meg azt, hogy természetesen kiadják PC-re is. A LP2 debütálása sem mentes a bonyodalmaktól: először jött a hír, hogy készül a második rész Xboxra és PC-re, aztán jött a cáfolat, mondván PC-re nem is készül, az utolsó állás szerint a Capcom kiadott egy közleményt, amiben igencsak körmönfont módon azt mondták el, hogy jelenleg csak az MS konzoljával kapcsolatos munkálatok folynak. Úgy tűnik tehát, hogy megint fontolva haladunk, de lesz ebből PC-s is, csak ki kell várnunk a konzolos megjelenést. Ami ennél sokkal fontosabb: a kiadott képek alapján a szemünk is kifolyik majd, olyan jól néz ki a játék, és az első részben megszokott játékmenet is többé-kevésbé változatlan marad. A történet 10 évvel az eredeti sztori után kap új erőre, és az eltelt idő alatt a legdurvább változás a környezetet érte: egy évtizednyi terraformálás meghozta a hatását: a bolygót borító jég egy része elolvadt, így egyes helyeken már trópusi dzsungel is szárba szökött. A sajtóközlemény szerint a játékosok „sokkal interaktívabb élményt kapnak majd", ami elsőre sima marketing, de ha igaz az is, hogy az új részt már kifejezetten a vásárlói visszajelzések figyelembe vételével készítik el, nagy baj már nem lehet. Lesznek persze visszatérő játékelemek az első részből is, hogy a régi játékosok ne érezzék magukat teljesen elveszve (a mech-es móka például marad), de a felsorolt újdonságok is csábítóak: Gears of War-os fedezékrendszer, sőt talán még a csapatalapú hadviselés is bekerül a Lost Planet 2-be.«

»AaaaaAAaaaAAAaa AAAAaAAAAAA!!! A Reckless Disregard for Gravit

»Fejlesztő: Dejooban »kiadó: n/a »megjelenés: 2009. nyár

Minden idők legfigyelemfelkeltőbb (vagy leghülyébb) címével megáldott játékán dolgozik a Dejooban: mint az talán a furcsa megnevezést hangosan felolvasva sejthetővé válik, a központi téma a bázisugrás lesz. Ez az a sport, amiben néhány őrült felkapaszkodik a világ legmagasabb épületeire, hídjaira és antennáira, hogy onnan a lehető legrövidebb úton jusson le, egy szál ejtőernyő segítségével. Persze a néhány másodpercig tartó szabadesés nem jelentene túlságosan változatos élményt a kanapé kényelmében terpeszkedő játékosoknak, így az Aaaaa...-ban kicsit feljebb tekerik a hőfokot: pár száz méteres magasságok helyett több kilométernyi lehetőségünk lesz majd, és hogy ne csak zuhanjunk, mint a kő, a testünkre ható erőket kihasználva a levegőben elhelyezett kapukon (piros négyzeteken) kell keresztülnavigálni magunkat. Az értékelésbe persze az is beleszámít majd, hogy az előre meghatározott célhoz milyen közel érünk földet, és hogy milyen alacsonyan nyitottuk ki végül az ejtőernyőt. A játék ötletét állítólag egy, a fejlesztők között terjedő bázisugrásos videó adta, és a program első változatának leprogramozásához mindössze három nap kellett. Természetesen a Dejooban legényei azért nem így akarják majd piacra dobni a terméket, és a nyár közepére belőtt megjelenésig még van is idejük a tökéletes bázisugrós játék elkészítésére.«

»Pánikgomb a játékosoknak?

A törvényhozás egyszerűen nem bír magával, és az elmúlt évek látványos sikertelensége ellenére próbálja megalkotni Az Eszközt, amivel megmentheti szegény játékosokat. Mostanában például az egyik EU-s okos olyan pánikgomb bevezetését javasolta, amivel a szülők egyszerűen szabályozhatják csemetéik játékidejét: ha már túl soknak találják, csak rátenyerelnek a direkt erre a célra kialakított piros gombra. A tervezetben külön kiemelésre került, hogy az ötlet nem a játékok ellen szól, és végképp nem szeretné démonizálni a gép előtt eltöltött időt, sőt: összességében a játékok kifejezetten jótékony hatással vannak a fiatalokra. „Ettől függetlenül szükségesnek tartjuk egy olyan eszköz bevezetését, amivel a szülők közvetlen ráhatással vannak arra, mi kerül a gyerekük elé." Igen, megint a megszokott sebekből vérzik az ötlet: talán nem egy gombot kellene nyomogatni a szülőknek nevelés címén, hanem – ha már a gyereknevelést nem veszik komolyan – odafigyelni, mit írtak az adott játék dobozára. A PEGI (Össz-Európai Játékinformációs rendszer) korosztály-besorolása ugyanis pont azért készült, hogy a játékvilágban nem túl járatos szülők is egy szempillantás alatt el tudják dönteni, hogy az adott játékban szereplő tartalom megfelel-e a gyerekek életkorának. Szerencsére a törvénytervezet még csak egy kezdeményezés, és ha lesz is belőle valami, az alkalmazást nem tervezik kötelezővé tenni az Európai Unió összes államában.«

»Terminator: Salvation

»fejlesztő: Grin »kiadó: Warner Bros »megjelenés: 2009. május

Amikor utoljára szó esett a Terminátorral kapcsolatos dolgokról a Guruban, pont arról emlékeztünk meg, hogy milyen gyalázatosan pocsék is lett a harmadik filmhez készült, magyar vonatkozású War of the Machines. Szerencsére úgy tűnik, hogy az azonos című mozihoz fejlesztett programba kicsit több elképzelés szorult, bár az is igaz, hogy ez jobbára nem újítás, inkább csak újrafelhasználás. A lényeg, hogy úgy tűnik, kapunk majd egy, a robotok lázadása után játszódó történetet (két évvel a hamarosan megjelenő film előtt járunk majd), a Gears of War fedezékharcos, keménykatonás, durvafegyveres stílusában. Első blikkre szimpatikus az elképzelés, hiszen ha egyszer túlerőben lévő robotok ellen kellene harcolnunk, biztos, hogy inkább a bújkálós-hátbatámadós módszert részesítenénk előnyben a nyílt sisakos, frontális harcmodorral szemben. A képek alapján a harmadik személyes nézettel megáldott lövöldözéshez szép grafika is társul; mind a világ, mind a benne szereplők szépen kidolgozott, részletes megvalósítást kaptak. Mivel egy esetleges atomháború után inkább a hatalmas pusztaságok lettek jellemzők, a játékban sem lesz ritka, mikor az üresség uralta tájon kell boldogulnunk; ilyenkor általában lehetőségünk lesz valamiféle járműbe pattanni, és úgy folytatni a harcot (vagyis biztos lesz dzsipes-géppuskás jelenet). Az egyetlen kérdés, hogy vajon a svéd Grin képes lesz-e hozni az elvárt színvonalat – mivel azonban a Bionic Commando újraértelmezését is ők készítik, talán nyugodtabban alhatunk.«

»Azt beszéli már az egész ipar...

»Az Assassin's Creed második részével kapcsolatos pletykák keringenek a világhálón: állítólag a XV-XVI. századi Velencébe költözünk, a fegyvereink köre a nyílpuskával bővül, és ami a legfontosabb, hogy a folytatást végre nem Jade Raymond nevével akarják eladni, hanem kitalálnak valamit, hogy a játék az első 5 perc után tovább is izgalmas legyen...

»60%«

»A hírek szerint a Microsoft Flight Simulator rajongóinak jó darabig az aktuális résszel kell beérniük, a gazdasági válság ugyanis nem hagyja, hogy egy ilyen erőforrás-igényes munka vonja el a munkaerőt a jóval nagyobb profitot termelő címektől. Az MS nem erősítette meg az információt, de nem valószínű, hogy a közeljövőben új FS jelenne meg.

»95%«

»Andrew Lloyd-Webber, akit egyelőre inkább világhíres musicaljeiről ismerünk, a kósza pletykák szerint belépne a játékipar szereplői közé. Ha a mostanában különösen sikeres zenés játékok csáberejét vesszük alapul, már nem is tűnik annyira légből kapottnak az ötlet – bár az sem lehetetlen, hogy a Macskákból lesz RPG...

»70%«

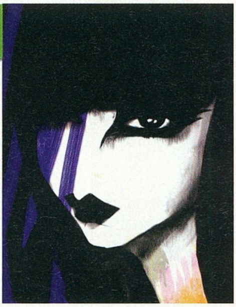
»Battlefield: Bad Company 2 és 1943

»fejlesztő: Dice »kiadó: EA »megjelenés: n/a

Első körben csak a konzolos világ kapott kóstolót minden idők egyik legvidámabb háborús történetéből, azonban most minden azt mutatja, hogy a PC-sek is keveredhetnek rossz társaságba. A történet, illetve az apróbb részletek még nem kristályosodtak ki, de a lényeg változatlannak tűnik: a B osztag kalandjait továbbra is az első részben már jelesre vizsgázott Frostbite motor hajtja, a harcmezőn (ami lehet havas hegyvidék, párás dzsungel, vagy épp egy poros kisváros) pedig darabokra lőhetünk szinte bármit, ami a szemünk elé kerül. Az első rész egyik legjobb tulajdonsága a harcok hevében dinamikusan változó csatatér volt, magyarán hiába futott be a házba az egyszeri gyalogos a tank elől, az pár lövéssel simán lebontotta a más játékokban biztos menedékként funkcionáló, de amúgy korántsem tankbiztos épületet. A fejlesztők szerint a Bad Company második részében sosem látott fordulatszámon pörög majd az akció, és a járműves harc is egészen új dimenzióba lép majd. Ezzel kapcsolatban érdemes megemlékezni a szintén mostanában bejelentett Battlefield: 1943-ról, amit ugyanaz a motor hajt majd, mint a Bad Company 2-t, de a helyszín ezúttal a második világháború lesz. A három csendes-óceáni hadszíntéren berendezett helyszín (Guadalcanal, a Wake szigetek és a Clint Eastwood-filmek óta nálunk is elhíresült Iwo Jima) folyamatos online küzdelmet ígérnek a karosszékkommandósoknak – a fejlesztők szerint az 1943 lesz a legjobb edzés ahhoz, hogy igazán sikeresek legyünk a Bad Company folytatásában. „A Battlefield: 1943 a régi játékmenetet ötvözi az új technológiával, és már alig várjuk, hogy szabadjára engedjük a játékosokat a három gyönyörű pályán", mondta Karl Magnus Troedsson, a DICE Battlefieldekért felelős producere.«

»The Path

»fejlesztő: Tale of Tales »kiadó: Tale of Tales »megjelenés: 2009. március



A 2008-as Independent Games fesztivál (tudják, szabadúszó fejlesztők kis költségvetésből tető alá hozott projektjei) dizájndíját elnyerő The Path tulajdonképpen egy Piroska-szimulátor: kiválasztunk egyet a hat piros köpenyes kislány közül, és már ott is állunk az erdő szélén, a rengetegbe vezető ösvényen. A választás a miénk: vagy az úton maradunk, és nem fedezünk fel semmit, vagy letérünk a csapásról – és innentől csak a képzelet szab határt. Ha úgy döntünk, hogy elkóborlunk, minden összeesküszik ellenünk, például a kamera mozgás közben kizárólag olyan szögben mutat minket, hogy lehetetlen legyen a tájékozódás, de maga a táj is úgy került megalkotásra, hogy megnehezítse a feltérképezést. Amint szem elől tévesztjük a biztonságos erdei ösvényt, már nem is találunk vissza segítség nélkül – márpedig a favágók és farkasok birodalmában viszonylag kevesen akarnak segíteni egy piros köpenyes kislánynak. A tökéletes ismeretlen felfedezése lesz hát a cél, és a hat lány mindegyike máshogy reagál a környezetére, sőt, egyes feladatokat csak bizonyos lányka képes megoldani. Érdekes koncepció, bár kérdés, hogy az elveszettség érzése hány percnyi játék után válik újdonságból idegesítő marhasággá. Bár a fejlesztők tudatosan kerülték az olyan játékelemeket, amik bármilyen előzetes, játékban szerzett tapasztalatot kívánnak meg a játékostól, pont egy olyan dolgot várnak el cserébe, ami szintén nem mindenkiben van meg alapból, és ez a játékkal szembeni türelem. Ha minden igaz, a játék a lap megjelenését követő napokban kerül kiadásra, csak internetes értékesítéssel, a fejlesztők saját weboldalán és a Steam rendszerén keresztül (az árat lapzártáig nem sikerült kiderítenünk).«

»Indie fejlesztés, fődíjas külső, de a lényeg: juss át Piroskával az erdőn. Letérsz az ösvényről? Te tudod... «

TOP 10

»AMERIKA«

02.15 – 02.21

Dawn of War 2
Tesztünket pár oldallal odébb találhatjátok, következő számunkban pedig videoértékelést is fogunk készíteni róla.
PCG 09.04 »89%«

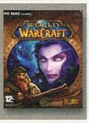
WoW: Wrath of the Lich K.
A következő nagyobb patch valamikor mostanság érkezik, 3.1-es verziószámmal és milliónyi újdonsággal.
PCG 09.01 »97%«

The Sims 2: Double Deluxe
Amerikában két dolog fogy jól: a hamburger, meg a Sims 2 és a kiegészítői.
PCG – . – »–%«

The Sims 2: Deluxe
Hihetetlenül alacsony 3 dolláros áron "fogyogat" a Sims 2 sima deluxe csomagja. Ennyiért még mi is vennénk...
PCG – . – »–%«

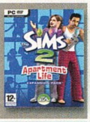
Spore
A trendi játékok mellett még mindig jól tartja magát a Spore, kíváncsian várjuk, hány kiegészítőt kap majd az alapcsomag.
PCG 08.11 »85%«

WoW: Battle Chest
Csak egy ilyen csomagra van szüksége azoknak, akik minden szociális kapcsolatukat szeretnék virtuálissá alakítani.
PCG – . – »–%«



World of Warcraft
A 2005-ös megjelenésű alapjátékot is sokan veszik, a Vivendi-Blizzard hamarosan bekebelezi az egész világot.
PCG 05.03 »95%«

F.E.A.R. 2: Project Origin
Alma, a vérszomjas démoni kislány kiszabadult, nekünk pedig esélyünk sincs a túlélésre. De azért megpróbálhatjuk...
PCG 09.03 »89%«



The Sims 2: Apartment Life
Hurrá! Már azt hittük, ebben a hónapban csak két Sims 2 játék lesz a toplistában, de szerencsére a vásárlók kitartók.
PCG 08.10 »79%«

Crysis Warhead
Hopp, mi van itt a 10. helyen? Csak nem egy magyar fejlesztésű játékprogram?
PCG 08.12 »90%«

»ÜZLETI OLDAL«

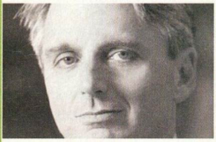
A gazdasági válság sok helyütt kényszerintézkedéseket szül. Van, aki elbocsát, van, aki fiatalít, akadnak olyanok is, akik szűkítik a termékpalettájukat – mi azonban nem hagyjuk magunkat, és új rovatot indítunk, ahol a játékipar üzleti és politikai történeteinek legjavából igyekszünk jellemző keresztmetszetet nyújtani.

»Pár nullával több, maradhat?

Érdekes eset történt februárban a Tokiói Értéktőzsdén: a nemzetközi pénzügyi vállalatok közt is igencsak nívósnak számító UBS ugyanis kérvényezte egyik tranzakciójának törlését. Némi zavart hümmögés után kiderült, hogy hatalmas baki történt a megbízás kitöltésekor: a cég eredetileg 30 millió (hat nulla) jenért akart Capcom-részvényeket vásárolni, de ehelyett végül egy 30 trilliós (tizennyolc nulla) megrendelés érkezett be a rendszerbe – ez amerikai dollárra átszámítva 306 ezer illetve 30 millió USD-t jelent, ami finoman szólva sem mindegy. Általában nem könnyű dolog visszavonni a tőzsdei üzletkötéseket, de az UBS-nek szerencséje volt, ugyanis nyitvatartási időn kívül, elektronikusan adtak utasítást a nem mindennapi vásárlásra. Arról nem érkezett hír, hogy a Capcom tulajdonosai mennyire lepődtek meg az eseményeken, és azt sem tudjuk, mennyire örültek volna, ha valaki jóval a valós értékén felül szerette volna felvásárolni a vállalatot.

»Egyszerűbb EULA?

Valószínűleg mindannyian nyomtunk már az „Elolvastam és elfogadom a Végfelhasználói szerződést (EULA-t)" gombra anélkül, hogy valójában egyetlen pillantásra is méltattuk volna a kérdéses szöveg tartalmát – ez persze nem meglepő, hiszen viszonylag kevés embert szórakoztat az ott előadott jogi halandzsa. Egy angol újságíró, Cory Doctorow, pontosan ezt elégelte meg, és formabontó javaslatot tett a játékgyártók jogi képviselőinek. Doctorow szerint ugyanis elég lenne egyetlen mondat is: „Ne sértsd meg a szerzői jogokat." Véleménye szerint azon túl, hogy erejét tekintve ez a hat szó legalább olyan hatékony, mint a több oldalas érthetetlen rizsa, a vásárlóknak ez jobban tetszene, mint az, amit most látnak, és ami valójában egy mondatban így foglalható össze: „Hiába olvasod el, úgyis átverünk, mert mi értjük, mi van ideírva, te meg nem."



»„Elhíztunk és elkényelmesedtünk"

Lassan már tényleg csak az nem hisz az EA változásában (na jó, jó irányba fejlődésében), aki divatból utálja őket. El tudtuk volna pár éve képzelni, hogy John Riccitiello bevallja, hogy igenis problémák vannak a cégnél? Persze mindezt nem ám szemlesütve, félénken, hanem úgy, hogy a teljes szakma megdöbbenjen a fogalmazáson. „A válság valójában maga az álruhába öltözött lehetőség. Az utóbbi időben meghíztunk és elkényelmesedtünk, itt az ideje annak, hogy újragondoljuk a játékkiadás és -fejlesztés lehetőségeit. A helyzet az, hogy manapság már az is támogatást kap, aki felskiccel egy fickót valami puskával – nem csoda, hogy itt tartunk."

»A THQ-nak 50% esélye van a túlélésre

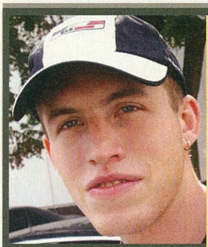
Az egyik amerikai gazdasági elemző cég munkatársa szerint a THQ vezetőinek és alkalmazottainak jelen pillanatban minden okuk megvan arra, hogy igazán aggódni kezdjenek. „Csupa közepes cím van a tarsolyukban, és a pénzből is kezdenek kifogyni. Nem igazán az a helyzet, amiben szívesen osztoznánk velük." Az elemző szerint bár a THQ gazdasági mérlege nem sokkal ijesztőbb, mint más hasonló nagyságú kiadóké, mégis nagyobb bajban vannak, mert pillanatnyilag egyetlen olyan önálló ötletük vagy címük sincsen, ami kiránthatná őket a bajból (az egyetlen igazi húzónév a Red Faction: Guerrilla, és valljuk be, az tényleg nem a herceg fehér lovon). Természetesen Brian Farrell, a THQ vezetője tagadta, hogy bajban lenne a cég. „Bár az ilyen kijelentések jól mutatnak a pletykarovatokban, a helyzet korántsem vészes. Pontos tervünk van a válság kezelésére, és hiszünk abban, hogy azt követve újra fut majd a szekér."

EGYENES BESZÉD

A magyar szakértők válaszolnak

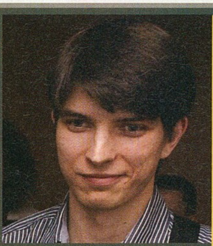
Az elmúlt évtizedben ezernyi fontos dolog történt, már csak akkor is, ha a játékvilágot nézzük. Ha valaki egy kicsit is komolyabban foglalkozott a videojátékokkal, álmából felkeltve is sorolja az eseményeket, amik gyökeres változást hoztak kedvenc hobbinkba: az internetes játékok, a konzolok, a durvuló kalózkodás vagy pont a szélmalomharc a másolt és letöltött játékok jelensége ellen. Kíváncsiak voltunk, hogy alanyainknak mi jut eszébe, ha feltesszük nekik a kérdést:

MIT SOROLNÁL AZ ELMÚLT ÉVEK LEGFONTOSABB MÉRFÖLDKÖVEI KÖZÉ ÉS MIÉRT?



GÁSPÁR JÓZSEF
Community Manager
EA Magyarország

A játékok világa folyamatosan változik, mindig újabb és újabb trendek kerülnek előtérbe. A PC-s piacon a kalózmásolatok jelentik az egyik legnagyobb problémaforrást, így nem csoda, ha minden harmadik évben egy újabb védelmi megoldással találkozunk – idén a DRM jelent meg. Kétségtelenül mérföldkőnek tekinthetjük az internet és ezáltal az internetes játékok térhódítását, valamint az internetes közösségekre építő WoW elterjedését is. Nem is annyira a játék maga a fontos, mintinkább a kulturális hullám, amit magával hozott, s mely alapjaiban alakította át a mai fiatal játékosok szokásait. Az egyszemélyes játékok kezdenek egyre inkább háttérbe szorulni. A konzolok egyre népszerűbbek, s az elmúlt években a Nintendo közösségépítő stratégiáját követve a többi, meghatározó piaci szereplő termékén is észre lehet venni a trendet, miszerint a konzolok egyszerű játékgépekből külön kommunikációs csatornákká lépnek elő. «



VÍGH ATTILA
Entertainment & Devices MM
Microsoft Magyarország

Kicsit kettészedném a kérdést: hardveres és szoftveres irányból közelítenék. A szoftverek frontján a „casual" játékok (pl. Guitar Hero vagy a Live Arcade játékok) térnyerése talán a legmegdöbbentőbb. A multiplayeres játékmódok és játékok elterjedésén senki sem csodálkozhat, aki játszott már legalább egy környi Doomot multiban (bár az MMORPG-k nehezen warezolhatósága a vártnál is erősebben rányomja a bélyegét a magyar eladási toplistára...). A másik kevésbé meglepő tendencia a rókabőr-effektus. Vannak játéksorozatok amik mindig ütnek, tipikusan ilyen a Halo és a GTA, de vannak minőségileg hullámzóbb, de a kasszánál mindig jól muzsikáló brandek is (NFS, Sims, CoD). Hardver oldalon a PC-s fejlődés kicsit megrekedt, talán azért is, mert a fejlesztéskor a konzolokat veszik alapul, régebben sokkal hamarabb elavult egy PC, míg konzolok táján az Xbox Live és a Wii újszerű szemlélete hozott forradalmat. «

BERTA GÁBOR
Ügyvezető helyettes
AN-TEC Kft.

A közelmúltban több forradalmi újítás jelent meg a videojátékokban, én mégis csak egy területet emelnék ki, ez pedig nem más, mint az irányítás, illetve annak is a módja. Tény: 2008-ban a világon elsőként a Ubisoft bevezette a hangvezérlést a Tom Clancy nevével fémjelzett EndWar-ban. Még azt is megkockáztatom, hogy nagyobb várakozás övezte a publikum részéről az új irányítási módszert, mint magát a játékot: egyszerre rajongva és hitetlenkedve várta mindenki, hogyan is fogja a játék kezelni a különböző kiejtéseket, háttérzajokat. Az eredmény meggyőző: a program zseniálisra sikeredett, és a hangfelismerés tökéletesen működik – akárhogy is próbáltuk, nem tudtuk átverni a programot, még szándékos torzítással sem lehet félrevezetni a rendszert. 2009 márciusában az EndWar végre megjelent PC-re is, úgyhogy készítsétek az eddig csak teamchat-re és voipra használt mikrofonokat és sutba a kontrollerekkel : „All units! Attack enemy lines, NOW!"«

SZEDER ANDRÁS
Marketing manager
CD Projekt Magyarország

PC-s játékosként számomra az utóbbi évek legörömtelibb jelensége mindenképpen az online közösségek megerősödése, illetve a felhasználók által készített ingyenes, ugyanakkor minőségi tartalmak terjedése ezen a platformon. Ez utóbbi hihetetlen módon képes egy játék életciklusának meghosszabbítására, elég ha csak – a közelmúltnál maradva – a Mount & Blade-hez készült modhegyekre, vagy kicsit messzebbre nyúlva akár a számtalan UT 2004-es modra gondolunk. Az egyre népesebb konzolos tábor részeseként az achievementeket tartom egy hallatlanul jó, előremutató, a játékot, és az újrajátszást nagyban ösztönző kezdeményezésnek. Végül ne feledkezzünk a gog.com-ról (Good Old Games) sem, ami bár nem éppen mérföldkő, mégis az itthon mára már elérhetetlen régebbi, de ugyanakkor megkerülhetetlen PC-s legendákat kínálja digitális letöltésként, gyakorlatilag nevetséges áron.«

FIGHT!
STREET FIGHTER IV
HARC A VÉGSŐKIG...
12+
www.pegi.info
PLAYSTATION.3
XBOX 360.
XBOX LIVE.
www.streetfighter.com
CAPCOM
©CAPCOM U.S.A., INC. 2008, 2009 ALL RIGHTS RESERVED. "PLAYSTATION" and "PS3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies.

Menj a pokolba!

Állítólag az az igazi szerelem, mikor valaki a poklot is megjárja a kedveséért. Dante ennél is többet tett: nem csak feltérképezte az alvilágot, de mielőtt nekilátott volna, alaposan elverte a Halált, és elvette a kaszáját...

írta» MIGUEL

DAN
INFE

»fejlesztő: EA Redwood Shores
»kiadó: EA »web: www.dantesinferno.com

Ahogy az a felvezetőből is kiderül, Dante Alighieri kalandjait nem a középiskolás tanulmányaink alapján kell elképzelni, hiszen csekély számú játékosnak okozna örömet, ha az öreg Vergiliusszal járkálhatna a pokolban, még akkor sem, ha közben vég nélküli párbeszédet folytathata azokkal, akikkel összefut. Hiába, azért az EA-nél sem ettek meszet, és bár a cím alapján a játéknak egész sok köze lehet(ne) Dante Isteni színjátékához, szerencsére a játékban nem a verslábakkal gyűlik meg a bajunk.

DANTE POKLA

A Dante's Inferno esetében nem kerülhetjük el az irodalmi szakkifejezések használatát, hiszen az, ahogy a történet elkezdődik, bőven kimeríti az in medias res fogalmát – magyarán már rögtön az elején alaposan belenyúlunk a jóba: a főszereplő, azaz Dante, épp hazafelé poroszkál valamelyik keresztes hadjárat poklából, és semmi mást nem szeretne, mint végre békében élni otthon a szerelme, Beatrice oldalán. Ahogy a tapasztalt játékosok már talán sejtik, itt csúszik egy kis hiba a számításba, ugyanis otthon csak a feltört ajtó, szétvert ház, a füstölgő romok, és Beatrice megbecstelenített, élettelen teste vár minket. Érthető módon Dante alaposan nekikeseredik, és megfogadja, hogy addig nem nyugszik, míg bosszút nem áll ártatlan kedveséért, és célpontja nem más, mint maga a nagybetűs Ördög. Ahhoz azonban, hogy egy ilyen küldetés sikerrel járjon, kevés az erős akarat: egyrészt ugye kell egy lejáró az alvilágba (szerencsére pont akad egy a hátsó udvarban), de az sem baj, ha van valami olyan fegyver a kezünkben, aminek nem okoz gondot a pokol egyik teremtménye sem. Hősünk ha már lúd, legyen kövér alapon ezt a kérdést sem gondolkodja túl: az oktató küldetés keretein belül megkeresi a közelben ólálkodó Halált, és addig üti kíméletlenül, míg az oda nem adja messze földön híres mezőgazdasági célszerszámát. Igen, kedves olvasó, a tutorialban rögtön agyonverd az öreg Kaszást, és ez bizony jól összefoglalja, mire számíthatsz, ha belevágsz minden idők legelvetemültebb irodalmi feldolgozásába, és persze azt is sejteni lehet, hogy nem ez a játék lesz az a forrás, amiből érdemes lesz megtanulni, miről is szól az eredeti Isteni színjáték.

ISTENI JÁTÉK

Gyorsan leírom én is, amit valószínűleg minden egyes Dante's Inferno előzetesben el lehet majd olvasni kerek e világon: az EA új játéka nem is nagyon próbálja takargatni, kitől is lop, ugyanis kellett vagy három másodperc a játékból a firenzei sajtótájékoztatón, mikor először kiböktem, hogy „ez olyan, mint a God of War". Hogy miért is foglalkozunk vele ennek elle-

»Ha az öreg Kharón tudná, mire készülünk, nem nézne ilyen nyugodtan

TE'S RNO

»Dante a szörny hátán ül, aki Kharón hátán mászkál – sűrű ez a hajó...

nére? Amiért nem csak a Dune 2000-et szeretjük az RTS-ek közül, vagy amiért nem csak a Wolfensteint említjük meg az újság FPS-ekkel foglalkozó hasábjain. Ismerjük el, hogy a God of War személyében új stílus született, mégpedig a külső nézetes, mitológiai fűszerrel megszórt verekedős akciójátékok, és minden, ami ezután ilyesmivel próbálkozik, valamennyire ugyanolyan lesz, mint a zsáner prototípusa. Egy pillanatig sem kell azonban némán tűrni, ha egy kaptafára készülő szemetekkel próbálják kiszúrni a szemünket, de szerencsére erről most nincs szó: a Dante's Inferno harcrendszere ugyan tényleg az utolsó kombóig a God of Wart másolja, de a hangulat mindent visz.

A POKOL BUGYRAI

A játék európai bejelentését stílszerűen Firenzében rendezte meg az Electronic Arts, és mint azt minden olyan ember tudja, aki nem alszik az olasz irodalmi életet taglaló iskolai foglalkozásokon, Firenze volt az a város, ahol Dante Alighieri életének fontosabbik részét töltött-e. Itt ismerte meg Beatricét, azonban akkoriban még nem a csajozós dumák és a közvetlenség korszakát élték az amúgy igen felvilágosult olaszok sem: a költő tökéletesen kilátástalan szerelmi affért kezdeményezett, ráadásul még mielőtt bármi is történhetett volna, a lány 26 éves korában meghalt valamelyik akkor divatos kórban. Ez a nehezen lekezelhető fordulat adta Danténak az ötletet a rímekbe szedett túlvilági túrához, és ebből született meg leghíresebb műve, az Isteni színjáték. A játék az alkotásnak csak a poklot leíró részét használja fel, sőt, a címszereplő Dante tulajdonságai is csak nyomokban tartalmazzák a költő való életben is átélt élményeit – ami valljuk be, azért nem túl meglepő. Tény, hogy az igazi Dante is volt katona, de inkább csak a városállamok közti csetepatékban vett részt; tény, hogy ismert egy Beatrice nevű lányt, de szinte biztos, hogy meztelenül csak a játékban látja majd (igen, mi is látjuk). Ennek ellenére sikerül átvenni azt, ami egy jó játékhoz kell: lesz hangulat a történethez és lesz körítés az akcióhoz is. A játék készítői mindkettőt kifejezetten fontosnak tartják, sőt ha valamiben, akkor ebben van a különbség a God of Warhoz képest, itt ugyanis nem valami macsó harci gépezetet kell csatába vezetnünk, hanem egy nekikeseredett, végtelenül csalódott férfit, akinek hangulatához tökéletes hátteret nyújt a pokoli környezet. Vér és holtak mindenütt, a zenei aláfestést az idők végezetéig sikoltozó lelkek adják, a pokol emberi csontokból összedobált látképét pedig olyan rusnya élőlények rondítják még tovább, hogy érthetővé válik, miért is a Kaszás legjobb haverjával rendezünk aratóbált errefelé...

»A Halál megverése és kifosztása csak a harmatos kezdés«

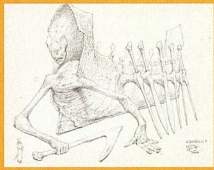
»Kicsit eldurvult mostanában a verseny a mezőgazdaságban

Kharón születése

A bemutató egyik legérdekesebb része az volt, amikor Michael Barlowe, a leginkább csak a tengerentúlon ismert grafikus elmesélte, hogy is születik meg a játék látványvilága, hogyan lesz egy kézzel felskiccelt rajzból Kharón, a lelkek hajósa.

Az amerikai Wayne Barlowe-t mi magyarok leginkább filmes munkái nyomán ismerhetjük, az ő ötletei nyomán születtek meg olyan mozis látványvilágok, mint a Hellboy 2, de bizonyos fokig közreműködött a Penge 2, a Harry Potter és a Babilon 5 munkálataiban is. A Dante's Infernóval kapcsolatos munka elvállalásakor az hajtotta, hogy végre kiélheti a pokollal kapcsolatos mániáját, ugyanis bevallottan megszállottan rajzolgat alvilági lényeket. Kharón megalkotása szép kihívás volt, hiszen a pokol folyójának, a Sztüxnek révésze a képek és leírások alapján egy óriás, az első ötlet ebből indult ki.

Aztán ahogy ment a nagy ötletelés a dizájnerek és a programozók között, egyre inkább az a kép alakult ki, hogy a híres óriás sokkal használhatóbb lenne a látványvilág szempontjából, ha eleve mint hajó jelenne meg. Ezzel kapcsolatban is számtalan rajz született, de a végső lökést az az információ adta meg, hogy bár a lelkeknek általában fizetni kellett az átkeléskor, egy-egy halandó mégis inkább fizikai erőszakkal jutott át: harcoltak Kharónnal. Mivel ez a jelenet a játékba is bekerült, köztes megoldás kellett, így megszületett a hajótestű óriás, akinek kezei az evezők, a feje pedig afféle morbid orrdísz a hajó elején. És hogy kell legyőzni egy hajót, aminek feje van...? Én felkapaszkodtam egy másik óriásra, és azzal csavartattam egyet Kharón nyakán...



»NEM PONT UGYANOLYAN, DE MEGLEHETŐSEN HASONLÓ

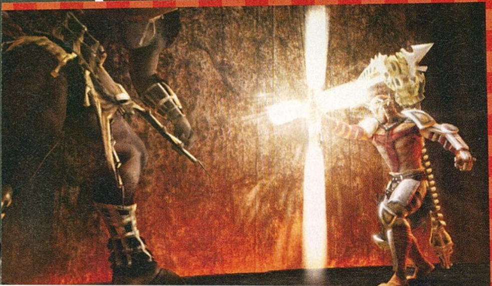
Ahogy az a cikkből is kiderül, a Dante's Inferno harcrendszerét minimum egy híresebb jálékban már felhasználták. Igazából nehéz leírni, mennyire ugyanolyan a két játék bizonyos aspektusból, a legegyszerűbb, ha megmutatjuk. A képeken azt lájuk, hogy Dante (1) és Kratos (2) egy-egy hatalmas ellenfél ellen harcolnak – a híres költő egy szarvas-karmos borzalom (3) a God of War főhőse pedig a Kolosszus ellen (3). Eddig nincs is semmi probléma, hatalmas ellenfelek alapos kivéreztetése még nem feltétlenül jelent stílusbeli hasonló-

ságot, ezért is jelöltük meg a (4)-es számú közös jellemzőt: valamilyen csoda folytán mindkét játékban lehetőségünk akad láncok segítségével megtoldani fegyverünk hatótávolságát, és némi ritmusra és reflexre alapozó minijáték (vagyis a képernyőn megjelenő gombok lenyomása) után már pattanhatunk is a leigázott ellenfél nyakába. A kiállított verzióban a Dante's Inferno kifejezetten jó helyzetekben lőtte el ezt a lehetőséget, érdemes lesz hát szenvedni kicsit.

DANTE'S SPACE

Persze ha azt nézzük, kik is szabadultak rá az Isteni színjátékra, rögtön kitisztul a kép: a tavalyi év egyik legnagyobb meglepetését, a Dead Space-t összedobó EA-csapat, a Redwood Shores állt neki a feldolgozásnak, és a horrorfaktor megint nem az utolsó szempont volt a készítés során. Itt most persze nem arra kell gondolni, hogy az új játékot is csak az erősebb idegzetűek játszhatják felkapcsolt villanyok nélkül, de tény, hogy a látvány nem nélkülözi a végtelen erőszakot, a literszámra ömlő vért és az egészen elborult víziókat. Lesz itt kardkezű csecsemő, elfonnyadt humanoid, no meg névtelen szörnyek végtelen serege. Tulajdonképpen a jól eltalált látványvilág miatt nem is meglepő, hogy a készítők nem sokat gondolkoztak új harcrendszer kifejlesztésén: a God of Warban látottak ugyanis pont megfelelnek most is. Mivel a PC-s közönség eddig kimaradt a mókából, felvázolom, miről is van szó. Egyrészt a játékban szinte végig egyetlen fegyverünk lesz, a már többször említett kasza. Ez hátrány és előny egyszerre: hátrány, mert nyilván több fegyver színesebb és testre szabhatóbb rendszert feltételez, viszont előny, mert egy fegyvernél nem oszlik meg a figyelem, a kidolgozottság mértéke meghalad(hat)ja az olyan játékokét, ahol gyilkoló eszközök egész tucatját forgathatjuk meg az életünkre törők létfontosságú szerveiben. Nos, a Dante's Infernóban fegyverünk nem lesz sok, de azt mesterien forgathatjuk majd: a demóban kis túlzással több kombót próbálhattam ki, mint ahány a Street Fighter IV összes karakterének van, ráadásul lényegesen könnyebben hívhattam őket elő. A kontroller gombjait kihasználva igazi véres fergetegként csaptam le kosfejű, tüskés gerincű ellenfeleimre – pár perc után már reflexből ment a levegőbe hajítós-miszlikbe aprítós trükk, de az sem okozott különös gondot, ha egyetlen csapással kellett a körülöttem állókat a földre vinnem. A ténykedésemet büszke mosollyal figyelő fejlesztő az egyik durvább ellenfélnél közbevetette, hogy „egy-egy sikeres kombó után mögé kerülhetsz, a torkára teheted a kaszát és hátba rúghatod" – nekem sem kellett több, és ahogy néztem, Európa minden meghívott újságírója minimum annyira szadista, mint én. Már az eddigi kombós-kivégzéses játékmenet is a sokat emlegetett elődöt idézte, azonban mikor az egyik főellenfelet a reflexeinket próbára tevő minijátékkal kellett legyőznöm, végképp igazolást nyert a „Hát ez tisztára olyan..." kezdetű mondat, de valahogy nem bántam. Főleg akkor nem, mikor sikeresen felkapaszkodtam annak az óriásnak a hátára, aki ellen addig küzdöttem, és miután közvetlen kapcsolatot létesítettem az irányításához szükséges agyi területekkel (magyarán a homlokába vágtam a kaszát), könnyedén átvettem felette a hatalmat. Mondanom sem kell, ettől a pillanattól kezdve gyerekjáték volt végignyomni a pályát: kedvemre válogathattam az addig ellenem bevetett repertoárból, alkalmi hátasom hol tüzet okádott, hol a lábával söpört, és ha valamelyik rohamozó ellenség különösen unszimpatikus volt, abból óriás-eledel lett a kontroller egyetlen pöccintése nyomán. A harcban tehát nincs hiba, ahogy a cikket körbeölelő képeken is látszik, Dante nem egy hétköznapi figura, alaposan meggyűlik majd velünk a pokol baja. A bemutató küldetés végigjátszása után már csak egy kérdésem maradt: miért akarnék én ezzel öt percnél tovább játszani? Mi az, amitől a Dante's Inferno több, mint az eddig megszokott játékok?

> »A játékmenet ismerős, de a hangulat megint mindent visz«



»Kicsit macerásnak tűnnek ezek a pokolbéli sárkányeregetések...

»RENDHAGYÓ SAJTÓTÁJÉKOZTATÓ«

A nagy kiadók általában igyekeznek nagy felhajtást csapni egy-egy új játékuk kapcsán, de az Electronic Arts a szokottnál is erősebb ötletekkel várta az európai játékos újságírókat. Eleve a helyszín sokat dobott a hangulaton, hiszen Firenze lélegzetelállító városában sikerült egy múzeumokat is megszégyenítő hotelt kiválasztani a sajtótájékoztató lebonyolításához – egy akkora freskó volt a plafonon, mint egy átlagos családi ház alapterülete. Persze itt nem ért véget az extrák sora: akár sértésnek is vehetnénk, de a szervezők nem bízták a véletlenre azt, hogy mit tudunk Dantéról és az Isteni színjátékról, ugyanis az egész bandát befizették a költő életét, illetve a fő művet bemutató kiállításra. Érdekes volt hallgatni a firenzei Dante Társaság elnökét, ahogy arról beszél, miért is üldözte el a pápa a mára irodalmi mérföldkővé nemesült hősszerelmest a városból, illetve hogy mennyire örül annak, hogy egy játék keretein belül kap új lendületet az örök érvényű mű. Mondjuk ebből én azt szűrtem le, hogy ő nem látta a játékot...«

KÖLTŐ + VERS = TÖRTÉNET?

Három producernek tettem fel a kérdést, hogy „a játék remek, de nem kéne mögé valami történet is?", és csak az utolsóval volt szerencsém. Justin Lambros az, aki a sztori kialakításáért felel a játék készítői közül, így a leginkább kompetenst sikerült végül kiszúrni. Kérdésem hallatán először elvigyorodott, majd elmondta, hogy igyekeznek olyan erős történetet megalkotni, ami ellensúlyozza a játék akciódús és véres világát. „Persze nem az lesz, hogy a játék közben párbeszédek vagy szóbeli fejtörők várnak rád, bár a játék alapját szolgáltató Isteni színjáték alapján akár ezt is elvárhatnád. Nem, a történet az átvezető videókon keresztül alakul ki, méghozzá rögtön két irányba indulunk el: egyrészt gyönyörűen kidolgozott képsorokon keresztül látjuk majd, milyen volt az élet a keresztes hadjárat előtt, milyen életed volt Beatricével; azonban ami ennél is fontosabb, hogy a középkori falfestmények stílusában megalkotott videók mutatják be, milyen emberré váltál a harcok közepette. A játék elején még azt gondolod, hogy a szerelmed lelki üdvéért szállsz harcba, aztán ahogy mész előre, rájössz, hogy ez a küzdelem sokkal inkább a te bűneidről szól. Hogy mást ne mondjak, a Dante mellkasán látható vörös kereszt nem a ruhájába, hanem a bőrébe van belevarrva, és azzal sem árulok el nagy titkot, hogy a főszereplő a pokol bármelyik bugyrában ott ragadhatna, hiszen szinte minden létező bűnt elkövetett."

IRÁNY A POKOL!

Összegezvén a látottakat azt kell mondjam, hogy ismét minőség készül az EA Redwood Shores kapuin belül, és bár a legeredetibb játékötlet kategóriában talán nem kap jelölést, azt biztos, hogy jól szórakozunk majd az irodalom ihlette kalandok közepette. A stílus mindenképpen nyerő, a történetből még bármi lehet, egyelőre úgy tűnik, sikerül klisék nélkül megúszni, ami nem meglepő, ha arra gondolunk, mi is szolgáltatja az alapot. Az egyetlen rémisztő összetevő (mármint a kardkezű csecsemőket leszámítva), hogy egyelőre korántsem biztos a PC-s port, de én emiatt sem aggódnék. Elég csak jelen számunkat megnézni, és kiderül, hogy mostanában ismét divat lett az öreg asztali gépekre is átírni az eredetileg konzol-kizárólagossággal bejelentett játékokat. Persze kérdés, hogy billentyűzeten hogy oldják meg a kifejezetten kontrollerekre kitalált harcrendszert, illetve hogy általában mennyire lesz vevő a PC-s közönség egy olyan játékra, ami minden porcikájában a konzolos világ szülötte – a helyes válasz erre az, hogy ha megjelenik, kipróbáljuk.

MŰFAJ»	»AKCIÓ
MEGJELENÉS»	»2009
KÉSZÜLTSÉG»	»60%

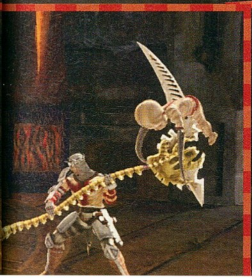
pcguru.hu/1566

»Innovációs díjat nem kap majd a Dante's Inferno, de tény, hogy minőségi munka. A bemutatott részletek alapján akciódús és villámgyors játékot kapunk majd, ha egyszer kijön

»MIGUEL

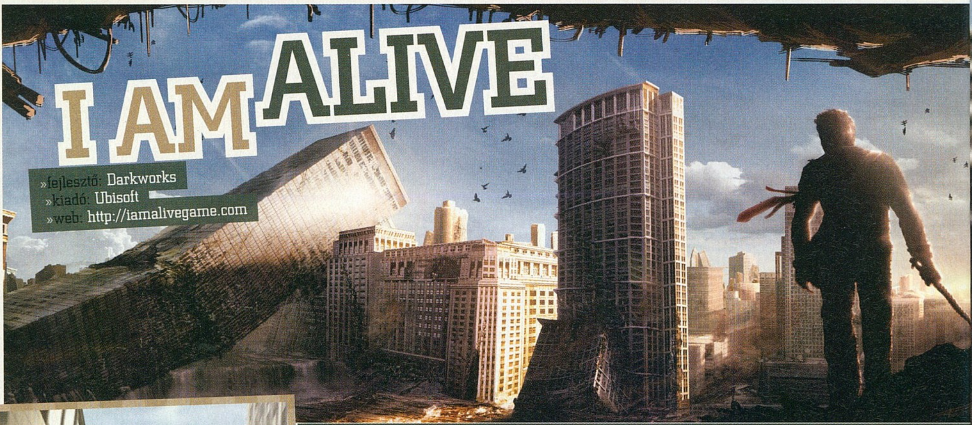
PRO »Remek hangulatú irodalmi háttér és bámulatos grafikai stílus, ráadásul a harcrendszer is vizsgázott már..

KONTRA »A PC-s port egyelőre nem hivatalos, de nem zörög a haraszt...



»A Halál kaszája full-extrás: még sugárhajtómű is van benne

I AM ALIVE



»fejlesztő: Darkworks
»kiadó: Ubisoft
»web: http://iamalivegame.com

A túlélés csak a kezdet

A katasztrófafilm elismert stílus – minden idők legnagyobbat kaszáló mozija, a Titanic is e kategóriába tartozik. A Ubisoft és a Darkworks legényei most a játékok frontján tesznek egy próbát, és nem is aprózzák el: első lépésként porig rombolják Chicagót.

irta» INFIDEL

»Vajon hány ostoba ügyvéd látja meg majd a 911-es eseményt ebben a képben...?

Te mit tennél, ha az életed, ahogy eddig megszoktad, megismerted, darabokra hullana körülötted? Ha elszakadnál családodtól, ha nem használhatnád autódat, ha a konnektor nem adna áramot, a McDonalds hamburgert, a focibíró kamutizenegyest? Ha minden, amit korábban ismertél, megszűnne létezni, vagy legalábbis kifordulna magából, és a magától értetődő dolgok hirtelen csak szűkösen rendelkezésre álló kincsekké válnának? Jobb, ha elgondolkodsz ezeken a dolgokon, nem árt, ha nekilátsz terveket kovácsolni, hisz valamikor nyáron te is ilyen helyzetbe kerülhetsz: a Ubisoft új, sikerváromános játéka ugyanis pontosan ezekre az elemekre épül!

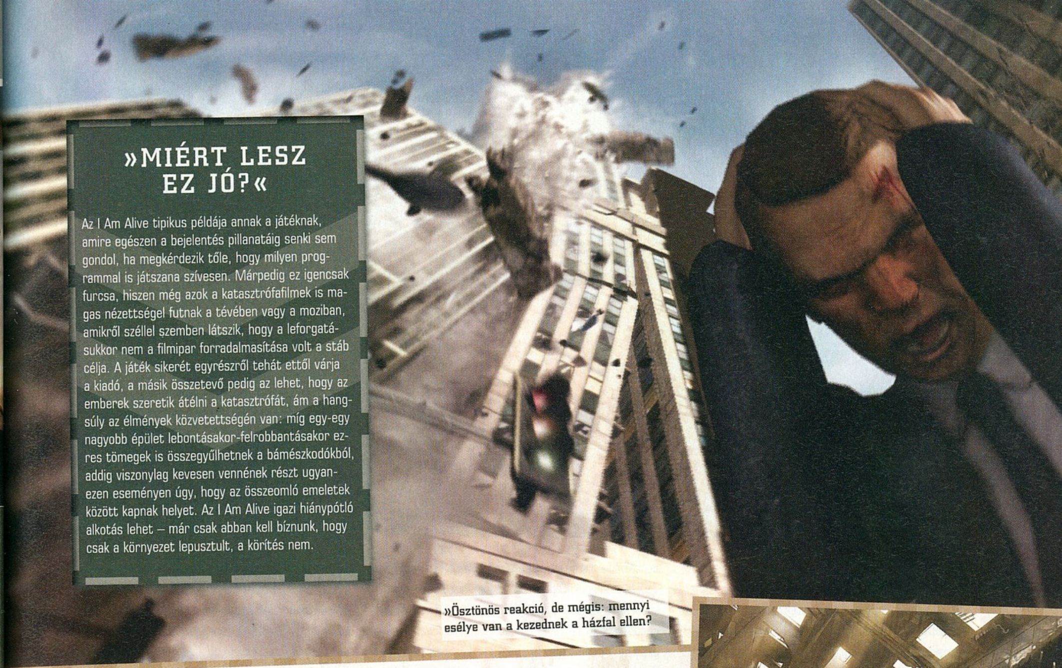
CHICAGO – VÉGE A DALNAK

Chicago, 2009 júniusa. Dögmeleg, a hatalmas város közel kilencmillió lakója egy emberként liheg és izzad a gyilkos hőségben. Az utcákon ezerszám pöfögnek az autók, a parkokban anyák játszanak gyermekeikkel, a toronyházakban bankárok próbálnak meg nem az öngyilkosságba menekülni. Pedig lehet, jobban tennék...
12:43 – a napfény a megszokott módon csillan meg a felhőkarcolókon, az éttermek dugig vannak az ebédszünetüket töltő emberekkel. Minden a legnagyobb rendben van, gondolja mindenki. Ugyan mi bajunk is lehetne?
12:44 – a civilizáció egyik pillanatról a másikra megszűnik, a városközpont gyémántként csillogó-vakító épületeinek helyét hatalmas porfelhő veszi át, az emberek nagy része azonnal, az életben maradottak további 80%-a pedig az ezt követő percekben, órákban meghal. A katasztrófa? Egy a Richter-skála szerint 10.3-as erejű földrengés, amelynek epicentruma pontosan az addig virágzó metropolisz központja alatt volt.

ADAM COLLINS VAGYOK, ÉS EZ ÉLETEM LEGROSSZABB NAPJA

Chicago, ahogy azt filmek és tévésorozatok tucatjaiból megismertük, megszűnt létezni. Természet Anyácska mintha csak egy atombombát hajított volna a városra – igaz, legalább sugárzással nem kell számolni. A földrengés során az épületek 99%-a megsemmisül, az azonnal kitörő tűzvész pedig mindent elhamvaszt, ami esetleg még épségben maradt volna a megnyíló talaj, összedőlő felhőkarcolók nyomán.

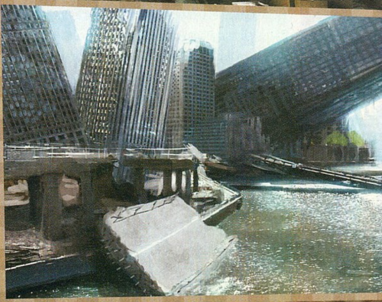
»Jöjjön már valaki – egyedül nem tudok megenni egy ekkora hullát...



»MIÉRT LESZ EZ JÓ?«

Az I Am Alive tipikus példája annak a játéknak, amire egészen a bejelentés pillanatáig senki sem gondol, ha megkérdezik tőle, hogy milyen programmal is játszana szívesen. Márpedig ez igencsak furcsa, hiszen még azok a katasztrófafilmek is magas nézettséggel futnak a tévében vagy a moziban, amikről széllel szemben látszik, hogy a leforgatásukkor nem a filmipar forradalmasítása volt a stáb célja. A játék sikerét egyrészről tehát ettől várja a kiadó, a másik összetevő pedig az lehet, hogy az emberek szeretik átélni a katasztrófát, ám a hangsúly az élmények közvetettségén van: míg egy-egy nagyobb épület lebontásakor-felrobbantásakor ezres tömegek is összegyűlhetnek a bámészkodókból, addig viszonylag kevesen vennének részt ugyanezen eseményen úgy, hogy az összeomló emeletek között kapnak helyet. Az I Am Alive igazi hiánypótló alkotás lehet – már csak abban kell bíznunk, hogy csak a környezet lepusztult, a körítés nem.

»Ösztönös reakció, de mégis: mennyi esélye van a kezednek a házfal ellen?

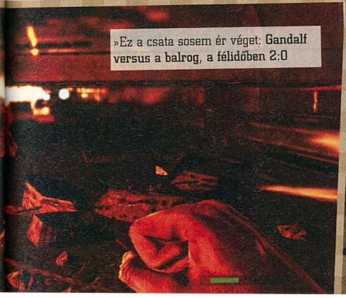


Ne kerteljünk, na: Chicago megszívta, a lakosai dettó! Ennél jobban már csak azok szívták meg, akik életben maradtak. Köztük Adam Collins, aki ugyan semmi kiemelkedőt nem tett le az asztalra életében, viszont mégis említést érdemel – hiszen ő lesz a főszereplő, a játékos által irányított karakter. Adam egy fiatal, húszas éveinek elején járó céges alkalmazott, igazi öltönyke, apró fogaskerék – tudjátok, az a statiszta, aki a filmekben az irodai jeleneteknél a háttérben grasszál és próbál úgy tenni, mintha borzasztóan fontos feladata lenne. Épp ebédszünetét tölti ő is, amikor az apokalipszis meglátogatja városát; pont beleharapna egy gyönyörű és ízletes szendvicsbe, mikor szó szerint összedől körülötte a világ.

» A Ubisoft sosem félt az új ötletektől, és úgy tűnik, megint valami különlegesbe nyúltak. «

UNDERGROUND MOZGALOM

A következő három nap a pokollal ér fel Adam számára: az épületroncsok alatt-között kell kúsznia, rendszeresen eljául, a külvilág tompa zaját követi – szirénákat, sikoltozásokat, helikopterek hangját… és lövésekét. Ez a három nap egyfajta oktatómódnak felel meg, az eddig hallottak alapján a megszokottnál mindenképp érdekesebb, lebilincselőbb módon előadva. Az igazi játék azonban akkor kezdődik, amikor nagy nehezen, horzsolásokkal és porral borítva előbukkanunk a törmelék alól – ekkor kiderül, hogy mi megy végbe az emberekben egy ilyen katasztrófa során. Adam éhes, sérült, tele van a hócipője az egésszel – és ekkor jut eszébe, hogy van ám neki egy barátnője is, Alice, akit azért csak meg kellene keresni. Oké, technikailag a lány már csak hősünk exe, ám kinek az eszében nem merülne fel ilyen helyzetben, hogy egy hősies, herceg-fehér-lovon jellegű akcióval visszanyerhetné szívszerelmét… Ez tehát az elsődleges célunk – Alice megkeresése. Igaz, ez nem lesz könnyű, hisz az egykor szimmetrikus utcák, art deco stílusukról híressé vált házak és az égig érő toronyházak már csak az emlékekben (vagyis inkább csak emléktöredékekben) láthatók – Chicago hatalmas romhalmazzá változott.



»Ez a csata sosem ér véget: Gandalf versus a balrog, a félidőben 2:0

»Ez az igazi platformjáték, nem a Super Mario Galaxy!

»A lens flare-effektnek sajátos bájat kölcsönöz a hetykén eldőlő toronyház

AZ ÉLETED ROMOKBAN

A játék felépítése leginkább az Assassin's Creedet idézi: lesz egy bázisunk, ahol feltöltekezhetünk, elbeszélgethetünk a barátságos ismerősökkel, és lesznek városnegyedek, vagy legalábbis nagyobb területek (bevásárlóközpont, kórház, egy katonai bázis), melyeket egyenként kell felfedezni. A már leküzdött központi küldetések helyszíneire bármikor visszamehetünk, hogy az esetlegesen meg nem oldott opcionális feladatokat leküzdjük, hisz természetesen mindenhol lesznek segítségre vágyó emberek, vagy épp legyőzendő kiskirályok. Persze lesznek eltérések is az Assassin's Creedhez képest, itt például a bázis nem egy hatalmas erődítmény lesz, hanem egy, az elemeknek és az agresszoroknak némiképp kevésbé ellenálló, ponyvából és bádogból összeeszkábált nyomortelep/szükségkórház. Ennek felszerelése, belakása, új védencekkel való kibővítése és megvédése a játékidő jókora részét le fogja fedni. Ez már önmagában is sok küldetést jelent, azt például biztosra vesszük, hogy a különféle ellátmányok és gépek gyűjtögetéséből nem lesz hiány. Feladataink kiosztásában, illetve megkönnyítésében három személy lesz igazán segítségünkre. A tolószékes Peter, egy leszerelt tűzoltó, aki a menekülttábort összerakta, az itt dolgozó fiatal dokinő, Riley, illetve a telep botcsinálta biztonsági őre, Virgil (ő egy 25 éves Irak-veterán katona). Ők hárman fognak biztos pontot jelenteni a káoszban, ráadásul Alice megkeresésében is nélkülözhetetlen szerepet fognak betölteni. Lévén amíg mi a terepen kommandózunk, addig ők rádióból vagy épp a sebesültektől jutnak információkhoz. Persze nem ők lesznek az egyedüliek, akikkel találkozni fogunk – a 8.7 millió lakos, plusz a turisták, vendégmunkások, ingázók és a szerencsétlenségükre épp Chicagóban tartózkodók egy része hozzánk hasonlóan túlélte a földrengést és közvetlen következményeit, de az emberi természet bilincseitől sokaknak sikerült

»Romokban heverő múlt, elveszett jövő, haldokló jelen«

megszabadulniuk. Elszabadul az erőszak, a fosztogatás, mindennapos a rablás, és úgy általában az ököljog az uralkodó módja a nézeteltérések megoldásának. Merthogy a külvilágtól szinte teljesen el vagyunk vágva, a segítség csak kilenc nap múlva érkezik meg (a játék a bevezetőt követően ugyanennyi fejezetre lesz osztva), addig főként magunkra számíthatunk. Az utcákat ugyanis bandák járják, és nem igazán törődnek azzal, hogy a nálunk levő, kincset érő vizesflaskát mi humanitárius célokból gyűjtöttük be, vagy hogy a nálunk levő elemek sokkal többet érnek a mi zseblámpánkban, mint valami bandavezér „kincseskamrájában"...

TÚLÉLŐ-AKCIÓ

És itt jön a képbe, hogy a játékot FPS-nézetből irányítjuk, mert akármennyire is az életben maradás a fő célunk, akcióban azért nem lesz hiány. Persze nem egy klasszikus hentelésre, Call of Duty-jellegű mészárszékre kell számítani, itt a taktikázásnak, a gondolkodásnak, az osonásnak is hatalmas szerep juthat. Juthat, merthogy rajtad múlik, hogy milyen taktikát választasz – rengeteg lehetőség lesz. Egyfelől természetesen lehetőség lesz lövöldözésre. Már persze bizonyos határok között persze – és legfőképpen azért, mert Chicagóban rengeteg, Amerikában amúgy közkézen forgó fegyver be van tiltva (önvédelmi géppuskák, „mégjóljöhet" alapon vett karabélyok), úgyhogy legfeljebb katonai vagy rendőri forrásból juthatunk lőszerhez. Igaz, lőszer nélkül is lehet hatékony egy puska – hisz azt csak mi tudjuk, hogy golyóhiánnyal küzdünk. Ha egy fegyvert ráfogunk valakire, akkor az – a legextrémebb eseteket leszámítva – visszavonulót fúj. Igaz, csoportban támadók ellen annyira nem hatékony

KATASZTRÓFA A KONZOLOKON...

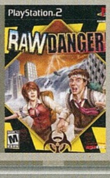
Leszámítva néhány stratégiával megfűszerezett próbálkozást – mint amilyen a lapunkban korábban teljes játékként is adott Fire Department-sorozat, öreg masináinkat nem kényeztetik el a fejlesztők katasztrófa-túlélős játékkal. A konzolokon ellenben volt már néhány kísérlet...

»DISASTER REPORT

A 2002-es játékban a főszereplőnek nemcsak ki kell jutnia egy lassan semmivé foszló mesterséges szigetről, de ki is kell nyomoznia, mi áll a szerencsétlenség hátterében. Az életerőnk mellett oda kell figyelni arra is, hogy elég vizet igyunk...

»RAW DANGER

A 2006-os PS2-es játékban egy árvíz sújtotta városból kell kimenekülnünk, ezt nehezítik meg az olyan játékelemek, mint a vizes ruhában alaposan lecsökkenő testhő és a lassan szétmálló város (hogy a hömpölygő áradatot már ne is említsük). A program a megjelenéskor erős közepes értékeléseket kapott.



»DISASTER: DAY OF CRISIS

A Wii-re készült játékban olyan hivatásos tisztet alakítunk, aki több természeti csapást él át (és túl), mint az egészséges lenne. A DoC egyike volt a Wii leginkább várt programjainak, de sajnos a megjelenés után hamar lelohadt a nemzetközi lelkesedés...

»Az addig oké, hogy a 34. és a Sweet sarkán, de melyiken?

»SZOCIÁLIS KÁOSZ«

A fenti kifejezést nem csak a mi politikusaink szeretik, a fejlesztők is sűrűn hangsúlyozzák, mint a játékmenet legfőbb elemét és újítását. Arról van szó ugyanis, hogy a katasztrófa után az emberek bizony megzakkannak, és az eleminek vélt viselkedési normákat is azonnal elhagyják, amint a túlélés lesz a tét. Emlékezzünk csak a New Orleans-i katasztrófára pár évvel ezelőttről: igaz, néhányan a padlásról blogoltak, de többen váltak fosztogató-erőszakoló agresszív szubhumánná, mint azt bárki is képzelte volna. Ez fogad majd minket a lerombolt Chicagóban is: páran segítőkészek, de a legtöbben akár egy pohár tiszta vízért is elmondhatatlan aljasságokra is vetemedhetnek. (És ugyanez a sajnálatos eset világít rá, hogy a sokakban azonnal felmerülő „na ne má", hogy a kormány nem ment ki mindenkit pár óra alatt" érv fabatkát sem ér a gyakorlatban.)

ez a dolog, hiszen a hátunk mögé kerülők nem riadnak meg még egy töltött fegyvertől sem. Egy másik használható dolog – a Bioshockhoz hasonlóan – az ellenfeleink egymásnak eresztése lesz. Egyrészt használhatjuk a klasszikus „belelövök egy csapatba, majd elfutok egy másikig, a kitörő káoszban pedig elsunnyogok" taktikát, sokszor ez is elég lesz. Egy másik megoldás, ha például valami fontosat – mondjuk a már sokszor említett vizeskulacsot – behajítunk egy nagyobb csoportosulás közepébe, és nézzük, hogy miként gyilkolják egymást halálra a népek; majd a diadalittas, és valószínűleg sebekkel borított győztest egyetlen suhintással lecsapjuk. Az ellenfelek kiiktatására sokszor a terep ad lehetőséget (a klasszikus „lökjük az oszlopot a rosszarcúakra"-opció is elérhető lesz), néha haverokat is felhasználhatunk, és mint említettem, az osonás is élhető megoldás. Ehhez persze eszelősen fejlett mesterséges intelligencia lesz szükséges, ami elég „buta", azaz átverhető kell, hogy legyen. A fejlesztők esküdöznek, hogy ez meg is van – mindenesetre ezen sok múlhat; nevezetesen a program sikere...

FELHŐK AZ ÉGEN

Merthogy akármilyen jól is hangzik a kalandozás és a túlélés egy összedőlt városban, bennünk felmerültek kérdőjelek – ráadásul meglehetősen sok. Az egyik kérdés technológiai jellegű: a programot ugyanis még senki nem látta, ezért csak a kikerült képekre tudunk támaszkodni. Ezek egy része kellően látványos – és nyilvánvalóan az introból vannak kilopva. A konkrét játékmenetből származó képkockák viszont valami félelmetesen randák, úgyhogy vagy nagyon embrióállapotban van a program (legalábbis a PS3-verzió), vagy a Darkworksnek komoly gondjai akadtak az erős gépek kihasználásával. Furcsa dolog a megjelenési idő ide-oda hajítgatása is: eredetileg úgy volt, hogy most márciusban megjelenik a program (ennyit a korai állapotban leledzés elméletéről...), majd villámgyorsan elhalasztották az egészet nyárra. Amiből akár még kora ősz is lehet – ki tudja... De oké, legyünk előzékenyek, mondjuk, hogy a játék remekül fog kinézni, az alacsony felbontású textúrákat, poligonszegény modelleket lecserélik, a bevilágítás pedig legalábbis megtáltosodik. Nem sok ilyet láttunk, de most megengedők leszünk, ilyen téren a Ubisoft által producerált (van ilyen szó?!) programokkal csak a legritkább esetben van gond. Ott van még továbbá a lepusztult állapotában is nyüzsgő metropolisz lakóinak irányítása, az említett mesterséges intelligencia. Valahogy nehezünkre esik elhinni, hogy az embereket majd át lehet verni, egymásnak ugrasztani, hogy taktikázással minden feladatot meg lehetne oldani, úgy, hogy mindez nem lesz túlzottan leegyszerűsítve. Márpedig erre sajnos lehet számítani, a Ubisoft ugyanis büszkén állítja, ez lesz tőlük minden idők „legmainstreamebb" játéka. És ugyan e szónak igazi jelentése nem alakult még ki, a közízlésnek, az új játékosoknak való megfelelés vágya eddig minden esetben végleges leegyszerűsítéshez, linearitáshoz és hihetetlen könnyítéshez vezetett. Szerencsére azért a fejlesztőkben bízunk, és néhány interjúban elejtettek olyan eseményeket, amelyek komolyan megdobhatják a játék élvezeti faktorát. Hogy rögtön ellent is mondjak magamnak, megpendítették azt, hogy valami misztikus-titokzatos háttere van a földrengésnek; na azt nagyon reméljük, hogy nem kormány-összeesküvésről, földrengéssel támadó kínaiakról vagy ilyen furmányos módon támadó idegenekről lesz szó. Mindegy, az már sokkal, de sokkal jobban hangzik, hogy néhány nappal a földrengés után megérkeznek az utórengések is, méghozzá ajándékkal: egy hatalmas szökőárral. A cunamiról ma már mindenki tudja, hogy nem udvariaskodik a lakott területek környékén, hanem bejön és dózerol, így nekünk is meg kell majd valahogy oldani az életben maradást, illetve a tábor elköltöztetését. Lesz még lezuhanó mentőhelikopter, katonai bázisra való belopakodás, fosztogató sereg visszatartása, nővel menekülés a tömeg elől, szóval minden, amit egy látványosabb akciófilmben is előszeretettel használnak a rendezők a nézők pulzusának emelésére. Valószínűleg ilyen lesz az I Am Alive is: egy játszható akciófilm – csak abban reménykedünk, hogy nem az Armageddon, hanem a Cloverfield minőségében.«

»Azért nagyon reméljük, hogy ez korántsem a végleges grafika...

MŰFAJ»	»AKCIÓ
MEGJELENÉS»	»2009. Q2
KÉSZÜLTSÉG»	»70%

www.pcguru.hu/

»A koncepció fantasztikus, a fejlesztőnek remek pedigréje van – szóval elvileg minden rendben van az I Am Alive körül. A titkok fátyla mögül kikerült ingame képek viszont nem túl biztatók...

»INFIDEL

PRO »Túlélni egy földrengést, a káoszt, az elállatiasodó embertársakat? Jó ötlet!

KONTRA »Még senki nem látta, hogy pontosan miként is működnek a beígért dolgok...

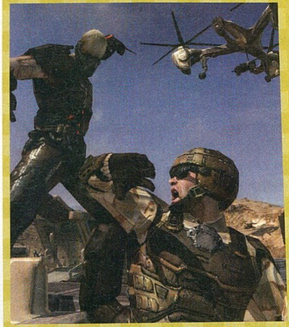
A NŐI AGY EREJE

Vajon mi a helyzet az egyik legsikeresebb női Quake-harcosunkkal?

A Quake bajnoknője nem más, mint egy (most már Los Angelesben élő) magyar lány: Takács Kornélia, aki éveken keresztül a világranglistán a legelső helyet töltötte be, ami egyrészt a magyar nemzetnek büszkeség, másrészt a hölgyek dicsérete. Akkor kezdte pályafutását, amikor az id Software kiadta a Quake első demóját, és azonnal az élre tört. Többször is megnyert Quake- és Doom-bajnokságokat, mindkettőben világelső volt a maga idejében. Manapság Kornélia egy filmprodukciós cégnél dolgozik Los Angelesben, tehát annyi ideje már nincs a bajnokságokon szerepelni mint a régi szép időkben, de azért különféle kiállításokon és rendezvényeken részt szokott venni, hogy egy-egy meccs keretein belül megvillantsa képességeit. Manapság egyébként csak a Quake 4-re koncentrál, és azzal szórakoztatja rajongóit, hogy különböző játékos kiállításokon 1v1 meccseken lövi szitává ellenfeleit.

ÉSSZEL»

Érdekes kutatásról ír az Ars Technica című tudományos-technikai oldal: a lényege, hogy az emberi agy másképpen működik akkor, amikor egy másik ember ellen küzd, és másképpen akkor, amikor a gép ellen játszik. Alapvetően minden játék arról szól, hogy okosabbnak kell lenned az ellenfelednél, azonban a gépi mesterséges intelligenciával megküzdeni sokkal kevesebb kihívást jelent, mint az emberivel. Még a legjobb algoritmusok is kiszámíthatóak (nem mintha mostanában ilyenekkel kényeztettek volna el minket a fejlesztők, elég a F.E.A.R 2: Project Origin kiábrándító MI-jére gondolni...) és nagyon kevés játékra jellemző, hogy az emberi gondolkodásmódhoz próbál alkalmazkodni.



OLVASOM A GONDOLATAIDAT!

A kutatók megállapították, hogy a játékos-játékos elleni szituációk során az ember sokkal intenzívebben gondolkozik és a fejében megpróbálja lemodellezni a másik gondolatmenetét, tehát szinte a gondolatai közé férkőzik, az ellenséges játékos lehetséges döntései után kutatva. Tehát azáltal próbálja saját reakcióit kialakítani, hogy megpróbálja kitalálni: mit tenne, ha a másik ember fejében lenne. A játékos agya ilyenkor egyszerre – egymással párhuzamosan – próbálja úgy meghozni saját döntéseit, hogy közben a másikét igyekszik feltérképezni. A játék jellegétől függően ilyenkor ezek a döntések a játékos fejében általában megegyeznek, vagy hasonlóak a riválisához.

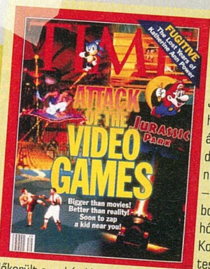
AGYTURKÁSZOK

A kutatás módszeréhez az emberi agy működését radioaktív hullámok segítségével térképezték fel, így beazonosítva, hogy konkrétan az agyunk melyik részei dolgoztatjuk és milyen mértékben, amikor gépi, illetve amikor emberi ellenfél ellen harcolunk egy játék során. Utóbbi esetben az agy Anterior Cingulate Cortex (ACC) néven ismert, az elülső homloklebeny közelében levő agyterületét, a temporoparietális régiót, illetve a frontális cortex bizonyos részeit használjuk. Akinek ez kínai, annak csak annyit tennénk hozzá, hogy ezek az agyunk azon területei, amelyeket orvosok az agy „gondolatolvasó" részeinek hívnak. Ez nagyjából azt jelenti, hogy ezekkel próbáljuk az említett módon felderíteni, hogy milyen döntéseket próbál ellenfelünk hozni egy adott szituáció során, illetve meghozni ennek tükrében sajátunkat.

A NŐKNEK KÖNNYEBB?

A kutatás még érdekesebb eredménye, hogy a férfi agynak keményebben meg kell dolgoznia ezekért az eredményekért, mint a nőinek. Ez a látszólag furcsa konklúzió abból ered, hogy a nők általában véve több empátiára képesek, mint az ellentétes nem képviselői. A férfiak agya oly mértékben csak a győzelemre koncentrál, hogy nehezebben képes a másik fejébe „belebújni", annak gondolatait kiismerni. Így tulajdonképpen a nők sokkal jobb gondolatolvasónak is számítanak, mint a férfiak. Éppen ezért lehet talán, hogy míg a számítógépes játékok világában kevés hölgy játszik (mivel a nőkből általában hiányzik az a fajta kompetitív, a másik legyőzésére irányuló szemlélet, ami a férfiakban megvan), ugyanakkor azon kevesek, akik mégis ilyesmire adják a „fejüket", rendkívül sikeresek ebben a műfajban.

»ERŐVEL



VÉRES HARC

Hódít az véres és erőszakos számítógépes játék

Johnny Cage széttépi áldozatait, Rayden a halálos áramütést szereti, Kano egy ütéssel átszakítja ellenfele mellkasát, és kitépi a még dobogó szívet, Sub-Zero pedig imádja letépni majd magasba emelni a legyőzöttek fejét – amin még ott himbálózik a húscafatokkal borított gerincoszlop. A késő esti műsorsáv hősei? Nem, a felsorolt szereplők a Mortal Kombatban, az egyik legsikeresebb játékban teszik meg mindezt – ennek hatására ismét előkerült az a kérdés, hogy vajon meddig mehet még erőszakosságban egy videojáték. A több platformon is elérhető alkotás a kutatások szerint meglehetősen káros lehet azokra a gyermekekre, akik a szabadidejük szinte minden pillanatát előtte töltik, márpedig ez jelenleg akár 50 millió háztartást érinthet csak Amerikában.

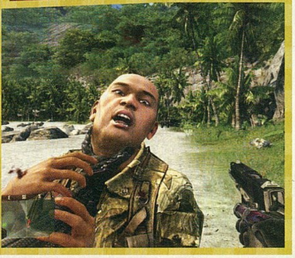
A New York-i egyetem egyik pszichológus professzora, Richard Ryan legfrissebb kutatásai szerint az oly sokat felhozott játékbeli erőszaknak egyáltalán nincs akkora jelentősége, mint amennyire ezt mások oly sokszor túllihegték. Az irányítás, a játék feletti uralom, a kompetenciához kötődő érzések sokkal fontosabb szempontok. A pszichológusok és politikusok korábban azzal érveltek, amikor kutatásaikat benyújtották, vagy törvényjavaslataikat beterjesztették, hogy a játékok fő mozgatórugója az erőszak és ez jelentősen befolyásolja a játékosok viselkedését, a fiatalok fejlődését. Az amerikai kongresszus még egy olyan törvényjavaslattal is előállt, mely szerint a játékokat csak úgy szabadna árusítani, ha dobozukon ez a felirat szerepel: „VIGYÁZAT: Az erőszakos játékokhoz való túlzott kötődés erőszakos viselkedéshez vezet!" „Nagyon sokan meg vannak arról győződve, hogy az ábrázolt erőszak miatt szórakoztatóak a játékok. Ez egyáltalán nem így van, és kutatásaink ezt teljes mértékben igazolják." – állítja Craig Anderson, aki az Iowa State University vezető pszichológus professzora és már régóta foglalkozik erőszakkutatással.

AZ IGAZI ÉLMÉNY A SZABADSÁG

Sok pszichológus és szenátusi tag úgy gondolja, hogy az erőszakos tartalmú játékok és az erőszakos cselekedetek közötti kapcsolat nyilvánvaló, mások szerint viszont nem eszik olyan forrón a kását. Ezen a véleményen van Richard Ryan, a new yorki egyetem pszichológusa is, akinek kutatásai szerint az erőszaknak semmi köze a játék élvezetéhez. Vizsgálatainak első fázisában 2500 játékost kérdezett meg annak okairól, hogy mi alapján tartanak egy játékot szórakoztatónak. Az eredmények alapján az erőszaknak semmi jelentősége sem volt, valójában az irányításhoz és a kompetenciához kötődő érzelmek dominálták. „A játékok autonómiát nyújtanak, annak szabadságát, hogy többfajta irányból közelítsünk meg egy adott szituációt." – hangsúlyozta Ryan. A kutatások következő szakaszában a Half Life 2 kétfajta verzióját tesztelték 36 férfi és 65 női játékos két csoportja között. Az egyik csoport a játék eredeti „véres" verzióját kapta, a másik pedig egy olyat, amelyből minden erőszakos elemet kiszedtek. A végeredmények alapján egyértelműen ismét csak az derült ki, hogy az erőszakos tartalom semmit sem nyom a latban a játék élvezete szempontjából.

A SZÓRAKOZÁS A KULCSSZÓ

Ugyanezt a kutatást elvégezték egy másik játék és egy másik tesztcsoport szerepeltetésével is: 19,5 éves átlagéletkorú fiatal játékrajongókkal a House of the Dead III-at tesztelték alacsony és magas erőszakfokozaton. Pontosan úgy, mint az előző vizsgálatnál, ennél is bebizonyosodott, hogy a véres tartalomnak semmi jelentősége. Ryan professzor elmélete szerint tehát még azok a fiatalok sem az erőszak miatt favorizálnak egy játékot, akik a legvéresebb jeleneteket tartalmazó szoftvereket vásárolják. Szerinte egész egyszerűen nem a brutalitás alapján döntenek egy adott cím mellett, hanem csak azt nézik, melyik lesz a legszórakoztatóbb időtöltés.



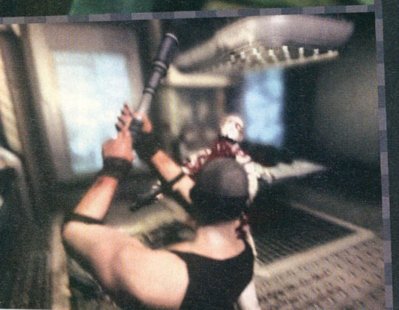
THE CHRONICLES OF RIDDICK: ASSAULT ON DARK ATHENA

»fejlesztő: Starbreeze »kiadó: Atari »web: atari.com/riddick

Hétpróbás űrhentes kerestetik...

Vin Diesel lassan többet szerepel a monitorok képernyőjén, mint a mozivásznakon. Legújabb játéka a szebb napokat látott Riddick-saga legújabb darabja, amely tovább görgeti a kopasz űrmacsó kalandjait...

írta» BATE

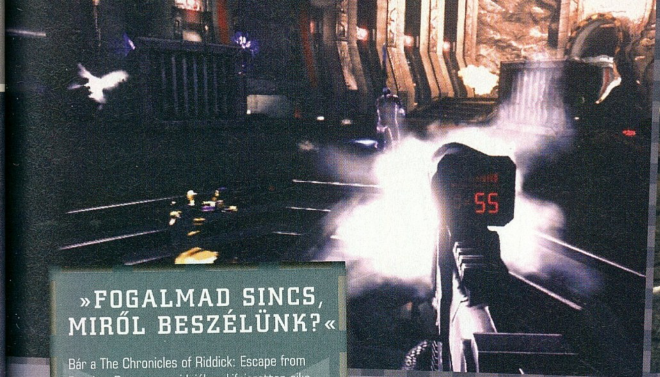


Csak hogy minden tiszta legyen, a kopasz, fura szemüveges Riddick először a 2000-es keltezésű Pitch Black – 22 évente sötétség című opuszban tűnt fel, mint kőkemény, érzéketlen, alien-gyilkos fegyenc. A kis költségvetésű sci-fi film annyira jól szerepelt a mozipénztáraknál, hogy a forgalmazó stúdió úgy gondolta, mindez (és az egyre nagyobb sztárrá avanzsáló Vin Diesel) elég lesz egy Star Trek szerű univerzum és filmfolyam megalkotásához és elkészítették a nagyköltségvetésű The Chronicles of Riddick című művet, ami legalább akkorát bukott, mint amekkora összeget a készítésébe beleöltek. Az anyagi sikertelenség a filmes kaland azonnali végét jelentette, de ezzel egyidőben elindult a digitális változat is (The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay), amely a Pitch Black elé repítette a játékosokat és gyakorlatilag amolyan eredettörténetként funkcionált Riddick karakterét illetően. A programot kritikai siker és a játékosok lelkesedése kísérte, így öt évvel az első részt követően most itt a folytatás, ami a „járt utat járatlanra el ne hagyj" elvet követi.

> »Az első benyomások alapján ismét minőséget kapunk«

ISMÉTLÉS A TUDÁS ANYJA

A fejlesztők tehát nem sokat agyaltak azon, hogy mit és hogyan reformáljanak meg, hanem egész egyszerűen fogták a korábbi portékájukat és eldöntötték, hogy ennek most farigcsálnak egy pöpec folytatást. A dolgot olyannyira komolyan vették, hogy a kezdő videó szinte egy másodperccel a Butcher Bay záró képsora után játszódik, s mint olyan, sok jót nem tartogat a főhősünk számára. A krioálomból ébredve ugyanis tanúi leszünk, ahogy a címben is szereplő Dark Athena megcsáklyázza a kis űrmasinánkat. Az ok egyszerű, a hajón utazó legények fején igen barátságos vérdíj díszeleg és ezt az ellenséges űrjármű feminin kapitánya szeretné is megkaparintani. Hősünk persze tökös legény, kicselezi a gonoszokat és szépen átruccan az Athenára, hogy ott annak rendje és módja szerint szépen rendet is rakjon. A történet nem fog semmilyen díjat besöpörni, több benne a sablon, mint egy fullos Microsoft Word verzióban, de ha belegondolunk, Riddicknek nem is shakespeare-i cselszövésekre van szüksége, hanem vérre. Abból meg lesz itt dögivel...



»FOGALMAD SINCS, MIRŐL BESZÉLÜNK?«

Bár a The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay a maga idejében kifejezetten sikeres játék volt, azért túlzás lenne elvárni, hogy mindenki tisztában legyen azzal, hogy ki is itt ez a fura szemüveges, kopasz srác. Az Atari és a Starbreeze is hasonló gondolatszál mentén juthatott arra a következtetésre, hogy Vin Diesel digitális kalandjainak első fejezetét is a DVD-re teszi, így azok is képbe kerülhetnek, akik 2004-ben valami egészen mással voltak elfoglalva. A játék kezdetekor kiválaszthatjuk majd, hogy az első rész grafikailag feltuningolt változatán is keresztül akarjuk-e verekedni magunkat, vagy megelégszünk az új fejezetben található ellenfelek művészi tökélyre vitt, performansz-szerű felkoncolásával. Igazi kettő az egyben akció ez, és valószínűleg inkább a készítés viharos körülményei nyomán került egy lemezre a két rész, mint a készítők és a kiadók áldott jó szíve miatt – persze ez nem a mi problémánk, örüljünk, hogy végül így alakult.«

Ahogy azt már említettük: ismétlés a tudás anyja. Játékosnyelvre lefordítva ez annyit tesz, hogy ezúttal sem lesz más dolgunk, mint korábban: menni, aztán darabolni mindenkit, aki a szemünk előtt felbukkan. Talán mondani sem kell, de a grafika természetesen átment pár generációnyi váltáson, s habár a szemünk nem lábad majd könnybe tőle, azért bőven hozza a 2009-ben elvárható színvonalat. Az akció is maradt a régi séma: alapjáraton FPS-nézetben mozgunk, ám ha valamilyen interakcióba kerülünk a környezettel (kúszunk, mászunk, függeszkedünk, ésatöbbi...), akkor a kamera külső nézetbe vált és teljes valójában gyönyörködhetünk Riddick koma kigyúrt felsőtestében.

RAMBÓ LEGYEK VAGY A SÖTÉTSÉG FANTOMA?

Örvendetes maradiság, hogy a mostani verzióban is dönthetünk, hogy adrenalingőzös tankként kívánunk-e végigrombolni a pályákon, avagy maradunk az árnyékban és szépen, óvatosan vájjuk ki a szemét a sok űrmatróznak. Ez utóbbi kép nem költői túlzás, Riddick barátunk a Dark Athenán sem hazudtolja meg önmagát, precíz hentes módjára darabolja fel a keze közé kerülő egyedeket és a fejlesztők már-már beteges módon adóztak a szadista kivégzések oltárán. Ahogy arra már utaltunk, vérben nem lesz hiány, a kopasz űrszökevény úgy csonkol, mint ahogy más körmöt nyír: gyorsan és egyszerűen. Hogy ne unjuk meg gyorsan a mókát (és itt jön a beteges vonal) a derék animátorok fegyverenként több lehetőséget is a játékba ültettek, így ne lepődjünk meg, ha egy-egy pengénkkel nem mindig ugyanazt az unalomig ismert mozdulatsort hajtjuk végre. A roppant emberséges kivégzéseket végrehajthatjuk az árnyékból előlépve is, vagy ha már észrevesznek, akkor védekezésből átcsaphatunk brutálisba, csak ki kell várni a megfelelő pillanatot (kis gyakorlással ez könnyen kivitelezhető). Persze nem csak szúrka-piszka vár ránk a játékban, lőhetünk is bátran, habár ennek élménye korántsem akkora, mint a pengékkel való bűvészkedésnek. Azaz mégis, hiszen rendkívül kreatív móka, mikor a lekaszabolt alakok fegyvereit hullástól ragadjuk magunkhoz és testet vonszolva osztjuk az áldást – lássuk be, nem minden FPS-ben adódik lehetőség hasonlóan agyament akciókra. A Riddick tehát igazi vérbő program, amiben sokan meglelhetik a számításaikat, kihívás is akad majd, hol kellemes túlerő, hol komolyabb bossjellegű karakterek személyében. Akcióban tehát nem lesz hiány, mindezt néha megtöri majd némi akrobatika, egy csipetnyi történet, interakció más szereplőkkel és természetesen videók, ami szintén a cselekményt erősítik.

FOLYTATÁSOK FOLYTATÁSA

Habár senki nem fogja trónra emelni a fejlesztőket a kreativitásukért, érdemes játékos szempontból is megvizsgálni ránk váró produktumot. Mert hát mi is futtatott át a tervezők agyán: srácok, a vásárlók komálták a munkánkat, hát miért ne adnánk meg ismét amire vágynak. Végülis tényleg: miért ne? Aki annak idején szívesen töltötte a szabadidejét Riddick pengéinek társaságában, az most sem fog csalódni, hiszen minden csak nagyobb, jobb és véresebb lett. Na meg szebb, de ez már igazán csak technikai kérdés. De ha már úgyis itt tartunk, meg kell említeni, hogy a körítés most is magas színvonalon mozog, hiszen a hangokat például valódi színészek kölcsönzik a játéknak – s gondolom most senkit nem lepek meg azzal, ha elárulom, hogy Riddicknek éppen Vin Diesel kölcsönzi az utánozhatatlan orgánumot. De nem csak az audio rész van ott a csúcson, minden elemében jól kidolgozott programmal van dolgunk, nem lepődnénk meg, ha ugyanolyan siker követné az útját, mint az első rész esetében. Mindent egybevetve kellemes folytatás érkezik hamarosan, természetesen PC-re is, méghozzá egy kellemetes meglepetéssel nyakonöntve (lásd erről külön boxunkat). Akik szerették az első epizódot, azok máris kuporgathatják a forintjaikat, hiszen teljes egészében nekik tetsző folytatás készül. Persze nem csak a fanatikusok szórakozhatnak majd a programmal, jó szívvel ajánljuk minden olyan játékos figyelmébe, aki szereti a sci-fit és a nem csupán a lövöldözésre épülő FPS-kalandokat.

»CoR: Assault on Dark Athena«

MŰFAJ»	»FPS / TPS
MEGJELENÉS»	»2009. 04
KÉSZÜLTSÉG»	»85%

pcguru.hu/1484

»Vin Diesel talán egyetlen vállalható szerepében tér vissza. A próbaváltozat alapján sok újat nem kapunk, de az első részben bevált összetevők ismét hatásos elegyet alkotnak.

»BATE

PRO
»A grafikai tuning és a régi elemek újbóli felhasználása ígéretes...

KONTRA
»... de ezt úgy is mondhatjuk, hogy a felújított külsőn kívül semmi újat nem kapunk.

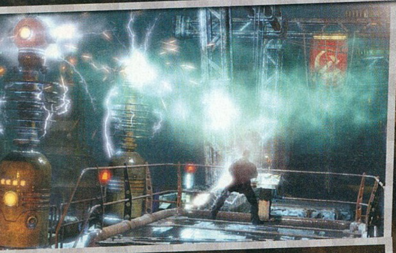
SINGULARITY

fejlesztő: Raven Software kiadó: Activision web: singularity-game.com

Megvillan az idő vasfoga...

Ha valaki megemlíti a Raven Software nevét, valószínűleg csak keveseknek kezd izzadni a tenyere a hirtelen támadt izgalomtól. Legalábbis addig, amíg meg nem jelenik új FPS-ük, a Singularity. Játssz az idővel, ahogy még soha!

írta» NIGHTBAGOLY



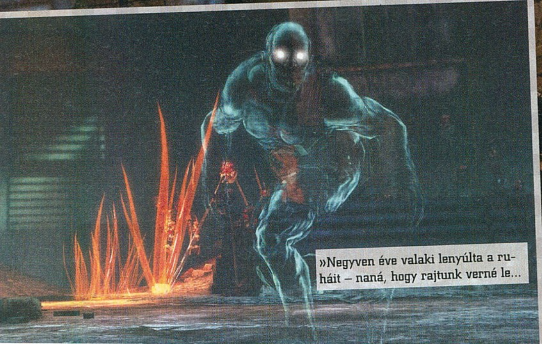
Amikor a Raven saját cím fejlesztésébe kezd, mindenki felkapja a fejét – a mondás igaz, de elnézve a vállalat múltját, maradjunk annyiban, hogy az elmúlt években azért nem görcsölt be a nyakunk a nagy rángatózástól. Bárhogy is számolunk, az utolsó teljesen saját ötleten alapuló munkájuk a 2000-ben készült Soldier of Fortune volt, azóta csak és kizárólag mások által birtokolt jogcímeket lovagoltak meg, egészen mostanáig. A Singularity, bár kilenc év után az első fecske, azt hiszem bőven kárpótolhat mindenkit az eddigi címtelenségért – a szoftverben első blikkre annyi az újítás, hogy az ember nem is tudja, hol kezdjen bele a felsorolásba: ha ennek csak a fele megvalósul, itt olyan FPS-reform lesz, amelyet a Doom, illetve a Half-life óta nem látott a világ!

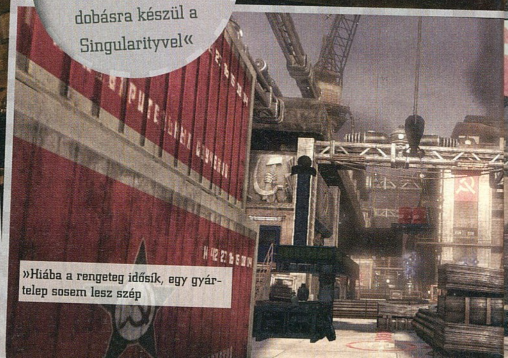
»Minket is alaposan meglep, de a Raven tényleg most nagy dobásra készül a Singularityvel«

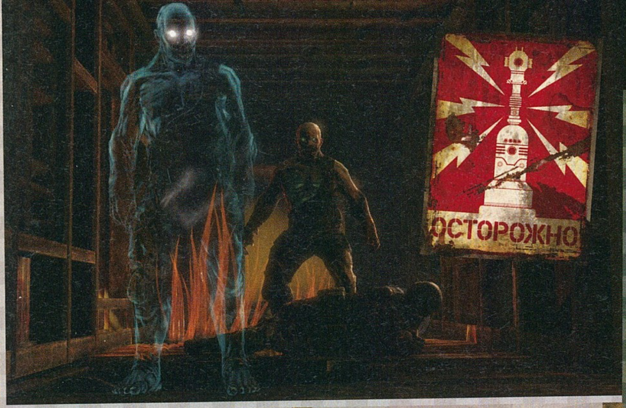
EGYSZER VOLT, SZOVJET VOLT...

Az oroszok már megint a spájzban vannak! Na jó, nem teljesen, annál azért egy kicsit messzebb, valahol Kamcsatka közelében, a Katorga-12 nevű szigeten: az időpont azok a csodálatos ötvenes évek – M után szabadon: „Istenem, de szép is volt a hidegháború". Eddig akár valós talajon is járhatnánk, de valóságról itt szó sincs – a történet az E99 nevezetű elemet helyezi a középpontba, másik nevén az einsteiniumot, amelynek létezéséről 1952 óta tudunk, és amelyet a kémiakönyvek tanulsága szerint semmilyen ismert iparágban nem lehet

»Kicsit beleszürkültek a srácok a dolgos hétköznapokba


»Negyven éve valaki lenyúlta a ruháit – naná, hogy rajtunk verné le...


»Hiába a rengeteg idősík, egy gyártelep sosem lesz szép



hasznosítani. A Singularity történelmében azonban ez nem így van – szovjet barátaink ugyanis rájöttek, hogy ezen elem felhasználásával gyakorlatilag végtelen mennyiségű energiát lehet termelni – ha kísérleteiket siker koronázza, alaposan fel is melegítették volna a hidegháborút. Szóval itt vagyunk, egy békés szigeten – a már említett Katorga-12-n ugye -, a ruszkik pedig el is kezdték a kísérletezést, jó pár civillel, meg még több tudóssal. Minden remekül haladt, az elvtársak már éppen azt tervezték, hogy a végtelen energiával a tarsolyukban Amerika mellett gyakorlatilag az egész világot leigázzák, amikor is történt valami... Hirtelen beindult az orosz cenzúra, a szigetet lezárták, az einsteinium-kísérleteket leállították, és az egészet eltemették jó mélyre, hogy véletlenül se jusson senkinek az eszébe szaglászni az eset körül.

NANÁ, HOGY AZ AMERIKAIAK

Eltelik jó pár évtized, 2010-ben járunk, a játék történetének kezdetén. Főhősünk, Nate Renko, egy amerikai (mi más) mindenre kiképzett spéci kommandós különös parancsot kap: rádiójeleket fogtak egy ismeretlen területről Kamcsatkától nem messze, neki pedig fel kell derítenie, mégis ki sugároz egy olyan területről, amely – legalábbis a térképek szerint – nem is létezik. Helikopterre száll hát, hogy teljesítse a missziót. A békés repülésből azonban katasztrófa lesz – felfedeznek egy szigetet, ami elméletileg ott sincs, majd egy békésnek közel sem nevezhető zsoldos odapörköl egy rakétával, és mire észbe kapnánk, hősünk az egyetlen túlélője egy légi katasztrófának, és egy olyan területen találja magát, ami mintha csak a történelemkönyvekből lépett volna elő: az oszladozó falak és az elhagyatott viskók között egy ötvenes évekbeli szovjet kísértetváros képe sejlik fel. Miután Nate-nek nincs rádiókapcsolata, a helikopterét elintéző zsoldosok pedig vadásznak rá, megpróbál túlélni, ezzel pedig egyre beljebb, és beljebb merészkedik a rejtélyes szigetbe, és egyre több furcsaságba botlik. Az idő nem állt meg ezen a helyen – folyamatosan mozgásban van. Néha, mint érkezésekor, minden rozsdás, mindent ellep a por és a rothadás, néha pedig egyik pillanatról a másikra olyan, mintha ott és akkor lenne, amikor a szigetet még lakták. Miközben egyre mélyebbre ássa magát a titkokban, amelyre alapvetően nem is kíváncsi – elvégre ő csak túlélni szeretne –, jó pár segítője (a katasztrófák úgy-ahogy-túlélői, afféle visszképek, mint a System Shock 2 hologramjai), és még több ellensége (zsoldosok, sőt, szörnyetegek!) akad. De vajon mi történt ezen a szigeten? Mit tettek a szovjetek, amelyet még most, ennyi évvel a hidegháború után is titkolni akarnak? És mit keres itt egy minden hájjal, és modern kori fegyverzettel ellátott zsoldos csapat?

SAJÁT RÖPPÁLYÁN A HOLLÓ

A csavaros sci-fi történet alapvetően bármilyen műfajban remekül megállná a helyét – a Singularity azonban hála az égnek nem szakít a Ravenes hagyományokkal, és tősgyökeres FPS-programnak indul. Miután magunkhoz térünk Nate-tel, a valóságtól alig elrugaszkodó (elvégre csak egy évvel járunk a jövőben, a megjelenéskor talán már anynyival sem....) fegyverekkel kell egy lepukkant kísértetvárosban kommandóznunk – itt derül ki először, mire is képes a csapat által rendhagyó módon nem

»Talán mégsem volt akkora ötlet azt a vak belsőépítészt felbérelni...

»Raven: az élő legenda«

Furcsa ezt leírni, de létezik még fejlesztőstúdió, aki igazából soha, semmivel nem rengette meg alapjaiban a játékosvilágot, mégis, közel húsz esztendeje él és virul, és köszöni szépen, nagyon jól van

A Brian és Steve Raffel által 1990-ben alapított Raven Software márpedig pontosan megfelel a fent említett kitételeknek: első játékuk még 1992-ben készült el Black Crypt néven, de az igazi áttörést a különlegesen véres, középkori FPS, a Heretic jelentette (mely az elsők között használt tárgylistát, de a szereplők halálakor széthulló testrészek is újdonságnak számítottak abban az időben). Ez volt az a pont,

amikor a stúdió örök barátságot fogadott a játékvilág egy másik, máig meghatározó legendájával, a John Carmack fémjelezte id Software-rel – ez a nagy összeborulás pedig tulajdonképpen még ma is tart, még akkor is, ha cikkünk aktuális tárgya egy Unreal-motorral készülő termék. A Hereticet a Hexen követte, majd pár elhanyagolható cím, illetve folytatás után végre robbant

a bomba, az időmanipulálás helyett végtag-manipulálással operáló Soldier of Fortune. A legendásan brutális játékban sokan már azzal is hosszú órákig elszórakoztak, hogy darab-darabra lőtték az elhullott ellenfeleket. Ha addig nem futottak volna be a srácok, azután már nem volt megállás: lehetőséget kaptak Star Trek és Star Wars játékok létrehozására, belenyúlhattak az X-Men univerzumba, sőt, a barátság jegyében jogot kaptak rá, hogy ők folytassák a legendás Quake-sorozatot, illetve a műfajteremtő Wolfensteint is.

NINCS LŐSZER? ERRE IS GYÓGYÍR AZ IDŐ!

az id Software-től licencelt motor, a már számtalanszor bizonyított Unreal 3. Az előzetes videókon és a kiadott képeken egyaránt jól látszik, hogy a Singularity egyik erőssége maga a grafika, és az általa közvetített hihetetlen hangulat lesz – a hatalmas belátható terep, és a még annál is nagyobb felbontású textúrák helyenként már-már a fotórealizmust súrolják – az első tűzpárbajoknál pedig észrevehetővé válik, hogy már a szimpla lövöldözésnél is hatalmas erőbedobással dolgozik a fizikai motor. A gellert kapott golyók a legkiszámíthatatlanabb szögekben pattannak le a fém felületekről, az eltalált ellenfelek pedig minőségi rongybaba-fizikával esnek össze. Miután a játék párhuzamosan játszódik két idősíkon (erről részleteket kicsit odébb), a helyszínt a fejlesztők gyakorlatilag kétszer dolgozták ki – és ami a legdöbbenetesebb az egészben, hogy bármelyiket is vesszük górcső alá (a napjainkban látható, elhagyatott kísértetvárost, vagy az ötvenes évekbeli, akkor még virágzó területet), sehol nem találni hibát. Hihetetlen, de igaz, hogy bár a fejlesztők a tengerentúlon élnek és alkotnak, döbbenetesen élethűen, már-már S.T.A.L.K.E.R.-i precizitással tudták egy letűnt kor itthon talán még nagyon is élénken élő emlékeit leképezni – elég csak végigsétálnunk Pest elhagyatott gyártelepei környékén, máris értitek, miről beszélek. Egy szó mint száz, a grafikára egy szavunk nem lehet, azonban ezzel maximum egy Crysist lehetne eladni, a Raven pedig soha nem arról volt híres, hogy csak és kizárólag a külsőségekkel döngölné földbe a játékosokat...

IDÉTLEN IDŐKIG

Szóval, mint azt már leírtam, eleinte amolyan Ravenes védjegyként (jó példa a Jedi Knight 2, ahol eleinte lézerstukkerrel kellett aprítani a birodalmiakat) már-már realisztikus lövöldözős játék képét festi elénk a Singularity – ez pedig egészen addig így is van, amíg meg nem szerezzük a Time Manipulating Device (röviden TMD) néven futó ketyerét. Innentől fogva azonban megtörténik a csoda, olyan csoda, amely megkockáztatom, videojátékban azóta nem történt, hogy Gordon Freeman felszállt arra a bizonyos lebegő vasútra a Black Mesa kutatólaborban. Bár a TDM neve elég beszédes, gyakorlatilag lehetetlen szavakba önteni, hogy milyen elképesztő dolgot alkotott a Raven – én a látottak után még mindig nem tértem magamhoz. A lényeg az, hogy amint a kezünkre húzzuk ezt a kis eszközt, istenné válunk – de nem úgy, ahogyan azt tettük például a már említett Jedi Knightban, hanem a szó legnemesebb értelmében – lehetőségünk lesz arra, hogy kedvünk szerint manipuláljuk az időt. Mielőtt bárki félreértené amit mondok, itt nem Prince of Persia kaliberű oda-visszapörgetésről van szó: a játék, mint azt már írtam, két időben játszódik, a TMD pedig egy huszárvágással segít nekünk ezeket összemosni. Ez elsősorban a szintén Ravenes védjegynek tekinthető fejtörők miatt fontos: előfordulhat, hogy 2010-ben egy leomlott hídba botlunk, ám ha szuper ketyerénkkel visszaállítjuk az időt 1950 környékére úgy fél percig, átkelhetünk az akkor még teljesen ép, sőt, új építményen. Az átalakulást olyan elképesztő grafikai effektus kíséri, hogy minimum pelenkát kell majd cserélni alatta: a környezet megváltozik, a falakra friss festék kúszik, a rozsdaette fémlapok a szemünk láttára válnak csillogó, tükröződő felületekké, hogy utána, amint szerkezetünk kis ideje lejár, az egész másodpercek alatt visszasatnyuljon. A fejtörők komoly szerepet kapnak, ezek zöme természetesen a TMD-vel lesz megoldható: egy masszív, valószínűleg a zsoldosok által épített biztonsági ajtó állja el az utunkat? Semmi gond, öregítsünk rajta ötven évet, lőjünk bele egyet, és nézzük, ahogy a szemünk láttára hullik porrá! Víz áraszt el egy termet, amelynek az alján van a továbbjutást jelentő kijárat? Nem probléma, tekerjük vissza az időt, léptessük életbe az akkor még vígan működő szivattyút, és már mehetünk is a dolgunkra! Komolyan, szavakban leírhatatlan, ahogyan mindez fest. Azonban aki a tűzzel játszik, hamar megégetheti a kezét – Stephen King rémvíziójában, a Langolierekben az eltelt időt tűfogú golyók zabálták fel, a Singularity pedig a legkülönbözőbb teremtmények tucatjait zúdítja majd a nyakunk-

> »Harc, emlékek és egy letűnt kor titkai – ez a Singularity«

MÁSHOL IS GÖRBÜLT MÁR AZ IDŐ ÉS A TÉR...

Hazudnánk, ha azt mondanánk, hogy az idő manipulálásával a Raven olyan dologhoz nyúlt volna, ami még soha nem került elő a játéktörténelem elmúlt három évtizedében. Sőt, a kis listából az is kiderül, hogy szinte minden fontosabb stílus megkapta a maga körét a témában.

»TIME COMMANDO

Az 1996-os játékban a hadsereg egy olyan masinát készít, amiben a történelmi korok hadviselését lehet szimulálni. A programot azonban vírus fertőzi meg, és ránk vár a megtisztítás nemes és küzdelmes feladata. Őskor, vadnyugat, első világháború...

»RED ALERT 3

A szovjetek alapötlete nem volt rossz: visszamennek az időben, a múltban elteszik láb alól Albert Ensteint, a nyugatiak fegyvereinek tervezőjét, és így biztosítják a győzelmet a jelenben. Természetesen rövid kis RTS lett volna a RA3, ha mindez össze is jön a módfelett csalafinta vörösöknek...

»SAM & MAX SEASON 2

A játék, aminek egyetlen pillanatát sem lehet komolyan venni, pláne nem a Chariots of the Dogs című epizódét, amiben a kutya-nyúl páros még az időt is kifigurázza: a hatvanas években kell ökörségeket megtennünk azért, hogy a jelenben minden rendben menjen...

»VANNAK AZÉRT FENNTARTÁSOK«

Annak ellenére, hogy a látottak alapján mindanyian úgy gondoljuk, hogy a játék már akkor is túl sokára jelenik meg, ha holnap a boltok polcaira kerül, azért engedjétek meg, hogy pár mondatban behúzzuk a féket a várakozástól és az igéretektől megszaladt vágyakon. Egyrészt ugye ne felejtse el senki: volt már olyan, hogy egy fejlesztő bejelentette, megtalálta a világ legjobb játékának receptjét, aztán később kiderült, hogy annyira mégsem érzett rá az ízek harmóniájára. A másik meg az, hogy ez az időmanipulációs eszköz könnyedén elsülhet visszafelé is, hiszen ezredjére megfiatalítani egy hidat vagy ötvenedszerre szétrohasztani egy ajtót már nem lesz akkora élmény, bármekkora vizuális orgazmusba is csomagolják a készítők. Azt meg már tényleg csak a kisördög súgja innen a bal vállunkról, hogy vajon hogy oldják meg a készítők a cikkben is említett „húzzuk ki a hidat a rohamozó katonák alól" jelenetet? Reméljük, hogy nem előre rögzített szkriptekkel...

ba – minél többet manipuláljuk a környezetünket, annál több és annál veszélyesebb szörny kerül elő, aki nem veszik jó néven, ha valami olyasmivel játszunk, amit nem ember számára találtak ki. A szoftver egy idő után a legkeményebb horror-elemeket soroltatja majd fel: a semmiből felbukkanó, ismeretlen eredetű lények nem csak velünk, de az életünkre törő kommandósokkal sem bánnak kesztyűs kézzel – azt hiszem, mondanom sem kell, milyen érzés besétálni egy pár perce még rádióadásoktól hangos terembe, kiéhezve a tűzharcra, hogy ott aztán szétmarcangolt emberi testrészekbe és több száz liter vérbe botoljunk.

ADJ NEKIK IDŐT

Ha pedig tűzharc, bizonyára már mindannyian kitaláltátok: a Time Manipulating Device nem csak a fejtörők megoldásában lesz a segítségünkre, hanem a harcban is. Bár az idő szörnyei ellen nem sokat érünk vele – az elejtett információk alapján egyes rémek még jól fel is szívják magukat, ha megpróbáljuk manipulálni őket – de a zsoldosok elintézésénél valami hihetetlen látvány- és hangulatorgiát eredményezhet a használata. A legkézenfekvőbb megoldás természetesen a közvetlen alkalmazás: elég csak megöregítenünk a ránk törő gaz ellenfelet ötven esztendővel, hogy aztán dülledt szemekkel bámuljuk, ahogy életerős kommandós hirtelen aggastyánná válik, majd csontvázzá porlad szét, vagy éppen fiatalítanunk, hogy lássuk, mi történik, ha az emberi génekkel játszunk egy olyan eszközzel, amelyet soha, senkinek sem szabadott volna használnia. A frontális Rambó taktika tehát tökéletesen és látványosan működik – a manipulálható környezet sokat segíthet abban, hogy még inkább úgy érezzük magunkat, hogy valami olyannak vagyunk a részesei, aminek még soha nem lehettünk. A fejlesztők kedvenc húzása az elrozsdált és kiszáradt olajoshordó, amelyet megfiatalítva egy gyúlékony anyaggal teli, tömegpusztításra alkalmas fegyvert kapunk (és így már rögtön más színben tűnik fel az milliószor felhasznált robbanós hordó ötlete), de hihetetlen látványos az is, ha egy platón álló osztag alatt hirtelen 50 évet csavarunk a fémen – az erodálódott vas nem bírja el az ellenfelek súlyát, és így tucatnyian hullanak sikoltva a mélybe. A lehetőségeink korlátlanok, a fejlesztők elmondása szerint a legtöbb összecsapás mindig más és más lesz, ezt a videók alapján én simán elhiszem. A történet kinyomozása – mi történt? miért történt? – is az időmanipulációs készülék segítségével történik: menet közben számtalan, az idősíkok között rekedt szerencsétlen visszképbe botlunk, akik segítenek helyükre rakni az elszórt kirakós darabkáit, sőt, bizonyos helyeken a pórul járt szerencsétlenek hátrahagyott üzeneteit is megtalálhatjuk (igen, ez mondjuk egy csöppet azért minket is a Bioshockra emlékeztet). Miközben a borzalmas igazság lassan kibontakozik, a sziget – többek között a mi manipulálgatásainknak hála – egyre több és látványosabb időkitörést produkál.

»Az idő mindent begyógyít – vagy épp ellenkezőleg... «

HA EZ TÉNYLEG ILYEN LESZ...

Ismertek, nem szokásom köntörfalazni, így most sem fogok: a Singularity bennem valami olyasmit indított el, amelyre nem volt példa az elmúlt pár évben. Izgatottan várom, hogy a Raven bebizonyítsa: a mostani középszerű termékek ellenére is képes a világmegváltásra. Itt és most ugyanis nem csak egy FPS-ről van szó a sok közül, hanem egy olyan innovatív, forradalmi és soha nem látott ötletparádéról, amely az egész műfajt fél karral reformálhatja meg, arról nem is beszélve, hogy több tucatnyi végigjátszás után is számtalan meglepetést tartogathat – hogy az egyelőre hétpecsétes titokként kezelt, de létező többjátékos opcióról már ne is beszéljünk. Engem a Raven megvett kilóra, de úgy, hogy mostantól bármit elhiszek nekik, és nagyon remélem, hogy nem csalódom – ha csak a fele is igaz annak, amit most tudunk, ez a 20 éve létező kis cég úgy megrengeti a világot, hogy többé már senki nem emlegeti úgy őket, hogy a fiúk, akik együtt dolgoztak az id-vel...!«

MŰFAJ»	»FPS
MEGJELENÉS»	»2009 ŐSZ
KÉSZÜLTSÉG»	»70%

www.pcguru.hu/1378

»A Singularity második neve innováció lehetne – akciójátékban ennyi újdonságot azóta nem láttunk, mióta a Valve bebizonyította, hogy történetet is el lehet mesélni egy FPS-sel.

»NIGHTBAGOLY

PRO
»Az erős ötletek mellé remek grafikát és történetet kapunk

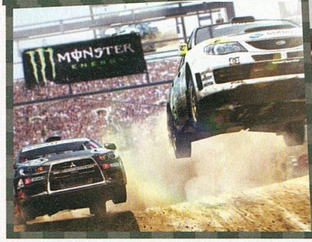
KONTRA
»Azért a forradalom első lövésével várjuk meg a kész verziót...

JÁTÉKOSOK NAPJA

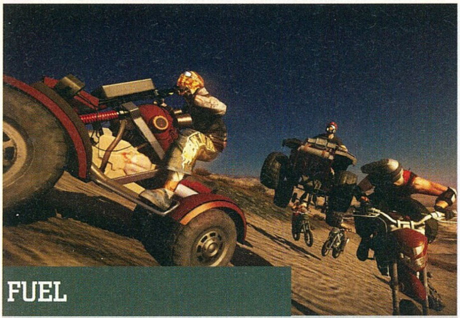
A Codemasters februárban tartotta San Franciscóban a Gamers Day elnevezésű rendezvényét, amelynek keretein belül bemutatták a kiadó idei évre tervezett legnagyobb durranásait. A DiRT 2-vel Colin McRae rajongóit akarják majd elkényeztetni; készül az Operation Flashpoint folytatása, a Dragon Rising is; egy poszt-apokaliptikus autós őrület, a FUEL; illetve a Jumpgate Evolution, egy világűrben játszódó, akciódús MMORPG.

írta» BADSECTOR

DIRT 2

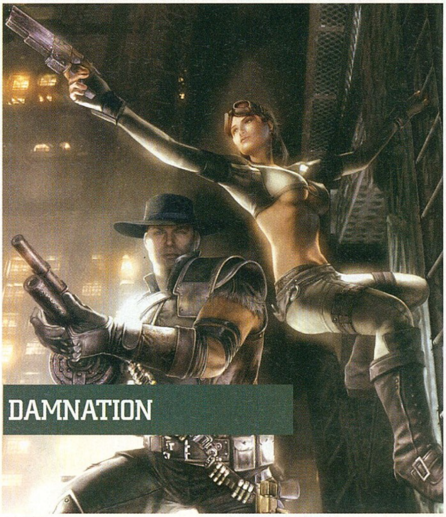


Colin McRae 2007-es halála miatt már csak „DiRT 2"-ként jelenik meg a rendkívül sikeres autóverseny-sorozat következő epizódja. Bár a játék címéből kiszedték Colin nevét, archív hangfelvételek segítségével ő maga is kommentál majd bizonyos részeket a játékban. Újdonság lesz a sorozatban az a játékmód, ahol másokat kell leszorítani a pályáról. Mindezt azért nem Burnout-szerű brutalitással, de az MI kifejezetten agresszív lesz. A pályák teljesen valódi, modern, egzotikus helyszíneken kanyarognak majd. Utah államban például sziklakanyonok között a nyaktörő „Creek Trailblazer" nevű eseményen vehetünk részt, Malajziában a sűrű dzsungelerdők elhagyatott útjain a „Rawang Rally Run" vár ránk, a „Batterse Battle" nevű verseny pedig London éjszakai utcáin zajlik. A Gamersdayen bemutatták az új, Los Angeles-i pályát is, ami valójában egy bitang nagy stadion, és ahol a „Stadium King Shootout" nevű versenyszámban kell a gázt tövig nyomva helyt állnunk. A játék motorját ezúttal a jól ismert EGO fejlesztette ki, és ha hinni lehet a Codemasters-nek, akkor az autók viselkedése és fizikája sokkal realisztikusabb lesz majd, mind eddig, illetve teljesen új sérülés effektusokat is láthatunk majd. Hogy ez mennyire nehezíti majd meg az irányítást, azt még nem tudni, de a Colin sorozat mindig is híres volt arról, hogy megfelelő kompromisszumot hoztak a játszhatóság és a realizmus között, szóval nem valószínű, hogy most menne át a sorozat Richard Burn's Rally-ba (ez volt az eddigi legnehezebb és legrealisztikusabb ralis játék) A DiRT 2 autói ezúttal is mind hivatalosan licencelt márkákból állnak: állítólag 2009 legmodernebb és leggyorsabb verdáinak kormányai mögé ülhetünk majd. Hétféle autóosztályból válogathatunk, és ezúttal nem kell eleinte ócskaságokat vezetnünk, arra várva, hogy kapjuk már meg a jó autókat, hanem rögtön az elején jók közül válogathatunk. Indító autónak például mindjárt a Group N Subaruval száguldhatunk, amely még az első rész legjobb kocsija volt, később pedig folyamatosan kerülnek garázsunkba az egyre jobb csodaautók. Látszik tehát, hogy a Codemastersnél most sem lustálkodnak: új motor, újfajta fizika, vezetési és törésmodell, szóval lassan ideje lesz leporolgatni a force feedbackes kormányokat.«



FUEL

A Mad Max-szerű világban az embereknek a túléléshez két dolog kell: víz és üzemanyag. E két nyersanyagért folytatott gyilkos harcban idegbeteg országúti gyilkosokkal, a benzinünkre és vérünkre szomjazó punkokkal, és sok más egyéb őrült országúti banditával is meg kell küzdenünk. A járművek változatosak lesznek: autók mellett motorokkal, quadokkal, SUV-val, teherautókkal hasíthatunk majd. A beautózható terület 14400 km2, ami tényleg döbbenetes – na jó, ha végig sivatag van, akkor nem nagy kunszt, hogy ekkora terepen járunk, nem igaz? Nos, szerencsére a sivatagos helyszínek mellett hegyvidékeken, tengerpartokon, kanyonokban, kiszáradt sós tavak medrében, kisebb (még maradt...) erdők útjain is száguldhatunk, szóval a játék egy csöppet sem lesz egyhangú, főleg, hogy olyan jellegzetes amerikai helyszínekre is elkerülünk, mint a Monument Valley, vagy a Grand Canyon. Hab a tortán, hogy ezt az egész hatalmas vidéket totálisan beautózhatjuk. Bár a versenyek a legtöbbször hagyományos módon egy adott útszakaszon folynak, de mi bármikor keresztülszáguldhatunk az egész világon, ha kedvünk támad hozzá. A pályákat egyébként minden alkalommal különböző függvények állítják elő, tehát minden verseny más és más lesz. Az adott versenyszámokban 15 másik vérszomjas punkkal kell összemérnünk tudásunkat. A riválisaink mellett különféle természeti csapások és katasztrófák is megkeserítik életünket. Előfordulhat, hogy egy híd az utolsó pillanatban dől össze előttünk, vagy hogy tornádó pusztít a környéken és emiatt kell másfelé mennünk. A napszakok és időjárási elemek folyamatosan váltakoznak a játék során, de az autók sem maradnak csillogóan újak: a karambolok horpadásai, a rakétavetők közeli robbanásainak romboló légnyomása és az egyéb pusztítások nyomai is folyamatosan megjelennek járgányainkon. «



DAMNATION

Érdekes, kicsit a steampunk világára emlékeztető univerzumban játszódik a Damnation, amelyben western és sci-fi motívumok egyaránt keverednek. Játékmenet szempontjából egy pörgős, gyors TPS-sel van dolgunk, de a hatalmas pályákon egészen eredeti külsejű járművekkel is közlekedhetünk majd, és időnként ezekkel is hajmeresztő akrobatamutatványokat kell végrehajtanunk – de persze a hangsúly a gyalogos akción nyugszik majd. A játékosnak egy gátlástalan fegyverkereskedővel kell szembeszállnia, akinek nem elég a gyilkoló eszközökből összeszedett haszon, neki a világuralomra is kell. A bejárható pályák nemcsak hatalmasak, de ráadásul az életünkre törő ellenségek bárhol és bármikor nekünk eshetnek, ami finoman szólva sem lineáris játékmenetet feltételez. A fejlesztők emellett profi mesterséges intelligenciát és ádáz harcokat ígérnek: a rosszfiúk között lesz pár olyan, aki legalább annyira profi a különféle szaltók és egyéb kunsztok terén, mint hősünk.«

OVERLORD II

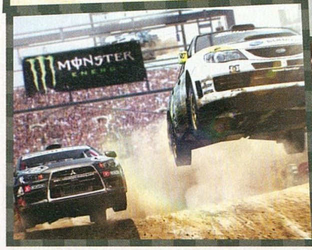
A 2007-ben nagy sikert aratott Overlord folytatásáról már olvashattatok Kredenc tollából előző lapszámunkban, úgyhogy most csak néhány újdonságról szeretnénk lerántani a leplet. Eddig úgy tudtuk, hogy a következő általunk irányított főgonosz nem más, mint az előző csemetéje, azonban az friss infó, hogy mégsem csak felnőtt korban, hanem már fiatalon is irányíthatjuk a gyermek, majd ifjú gonoszpalántát. Az „Overlad", azaz a „Kisúr" fantasztikus képességeivel eleinte nem lesz tisztában, ezért az lesz a feladatunk, hogy szép lassan, fokozatosan tudatára ébresszük, milyen hatalom is rejtőzik benne, és a játék végére aztán még kegyetlenebb és gonoszabb Overlord lesz, mint a derék papa. A Rhianna Prachett (Terry Prachett lánya) által írt sztori szerint a Dicsőséges Császárság azon mesterkedik, hogy mindenféle mágiát kiűzzön a birodalomból. Mivel ugye a mi ifjoncunk is mágiahasználó, ezért a lakosság úgy dönt, hogy jobb a békesség és inkább a hatóságok kezére adja. Még szerencse, hogy kis genyáid felismerik benne egykori gazdájuk démoni erejét és megszöktetik, mielőtt az a Kisúr csúful járna. A többi már történelem... melynek megsárgult lapjait Te magad írhatod.«

JÁTÉKOSOK NAPJA

A Codemasters februárban tartotta San Franciscóban a Gamers Day elnevezésű rendezvényét, amelynek keretein belül bemutatták a kiadó idei évre tervezett legnagyobb durranásait. A DiRT 2-vel Colin McRae rajongóit akarják majd elkényeztetni; készül az Operation Flashpoint folytatása, a Dragon Rising is; egy poszt-apokaliptikus autós őrület, a FUEL; illetve a Jumpgate Evolution, egy világűrben játszódó, akciódús MMORPG.

írta» BADSECTOR

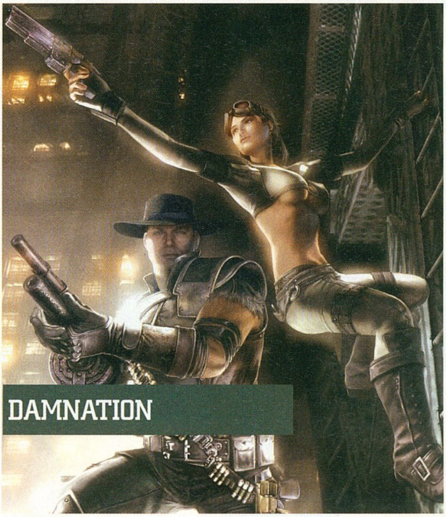
DIRT 2



Colin McRae 2007-es halála miatt már csak „DiRT 2"-ként jelenik meg a rendkívül sikeres autóverseny-sorozat következő epizódja. Bár a játék címéből kiszedték Colin nevét, archív hangfelvételek segítségével ő maga is kommentál majd bizonyos részeket a játékban. Újdonság lesz a sorozatban az a játékmód, ahol másokat kell leszorítani a pályáról. Mindezt azért nem Burnout-szerű brutalitással, de az MI kifejezetten agresszív lesz. A pályák teljesen valódi, modern, egzotikus helyszíneken kanyarognak majd. Utah államban például sziklakanyonok között a nyaktörő „Creek Trailblazer" nevű eseményen vehetünk részt, Malajziában a sűrű dzsungelerdők elhagyatott útjain a „Rawang Rally Run" vár ránk, a „Batterse Battle" nevű verseny pedig London éjszakai utcáin zajlik. A Gamersdayen bemutatták az új, Los Angeles-i pályát is, ami valójában egy bitang nagy stadion, és ahol a „Stadium King Shootout" nevű versenyszámban kell a gázt tövig nyomva helyt állnunk. A játék motorját ezúttal a jól ismert EGO fejlesztette ki, és ha hinni lehet a Codemasters-nek, akkor az autók viselkedése és fizikája sokkal realisztikusabb lesz majd, mind eddig, illetve teljesen új sérülés effektusokat is láthatunk majd. Hogy ez mennyire nehezíti majd meg az irányítást, azt még nem tudni, de a Colin sorozat mindig is híres volt arról, hogy megfelelő kompromisszumot hoztak a játszhatóság és a realizmus között, szóval nem valószínű, hogy most menne át a sorozat Richard Burn's Rally-ba (ez volt az eddigi legnehezebb és legrealisztikusabb ralis játék) A DiRT 2 autói ezúttal is mind hivatalosan licencelt márkákból állnak: állítólag 2009 legmodernebb és leggyorsabb verdáinak kormányai mögé ülhetünk majd. Hétféle autóosztályból válogathatunk, és ezúttal nem kell eleinte ócskaságokat vezetnünk, arra várva, hogy kapjuk már meg a jó autókat, hanem rögtön az elején jók közül válogathatunk. Indító autónak például mindjárt a Group N Subaruval száguldhatunk, amely még az első rész legjobb kocsija volt, később pedig folyamatosan kerülnek garázsunkba az egyre jobb csodaautók. Látszik tehát, hogy a Codemastersnél most sem lustálkodnak: új motor, újfajta fizika, vezetési és törésmodell, szóval lassan ideje lesz leporolgatni a force feedbackes kormányokat.«

FUEL

A Mad Max-szerű világban az embereknek a túléléshez két dolog kell: víz és üzemanyag. E két nyersanyagért folytatott gyilkos harcban idegbeteg országúti gyilkosokkal, a benzinünkre és vérünkre szomjazó punkokkal, és sok más egyéb őrült országúti banditával is meg kell küzdenünk. A járművek változatosak lesznek: autók mellett motorokkal, quadokkal, SUV-val, teherautókkal hasíthatunk majd. A beautózható terület 14400 km2, ami tényleg döbbenetes – na jó, ha végig sivatag van, akkor nem nagy kunszt, hogy ekkora terepen járunk, nem igaz? Nos, szerencsére a sivatagos helyszínek mellett hegyvidékeken, tengerpartokon, kanyonokban, kiszáradt sós tavak medrében, kisebb (még megmaradt…) erdők útjain is száguldhatunk, szóval a játék egy csöppet sem lesz egyhangú, főleg, hogy olyan jellegzetes amerikai helyszínekre is elkerülünk, mint a Monument Valley, vagy a Grand Canyon. Hab a tortán, hogy ezt az egész hatalmas vidéket totálisan beautózhatjuk. Bár a versenyek a legtöbbször hagyományos módon egy adott útszakaszon folynak, de mi bármikor keresztülszáguldhatunk az egész világon, ha kedvünk támad hozzá. A pályákat egyébként minden alkalommal különböző függvények állítják elő, tehát minden verseny más és más lesz. Az adott versenyszámokban 15 másik vérszomjas punkkal kell összemérnünk tudásunkat. A riválisaink mellett különféle természeti csapások és katasztrófák is megkeserítik életünket. Előfordulhat, hogy egy híd az utolsó pillanatban dől össze előttünk, vagy hogy tornádó pusztít a környéken és emiatt kell másfelé mennünk. A napszakok és időjárási elemek folyamatosan váltakoznak a játék során, de az autók sem maradnak csillogóan újak: a karambolok horpadásai, a rakétavetők közeli robbanásainak romboló légnyomása és az egyéb pusztítások nyomai is folyamatosan megjelennek járgányainkon. «

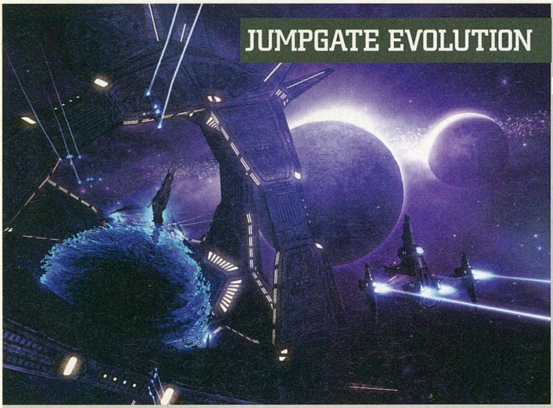


DAMNATION

Érdekes, kicsit a steampunk világára emlékeztető univerzumban játszódik a Damnation, amelyben western és sci-fi motívumok egyaránt keverednek. Játékmenet szempontjából egy pörgős, gyors TPS-sel van dolgunk, de a hatalmas pályákon egészen eredeti külsejű járművekkel is közlekedhetünk majd, és időnként ezekkel is hajmeresztő akrobatamutatványokat kell végrehajtanunk – de persze a hangsúly a gyalogos akción nyugszik majd. A játékosnak egy gátlástalan fegyverkereskedővel kell szembeszállnia, akinek nem elég a gyilkoló eszközökből összeszedett haszon, neki a világuralomra is kell. A bejárható pályák nemcsak hatalmasak, de ráadásul az életünkre törő ellenségek bárhol és bármikor nekünk eshetnek, ami finoman szólva sem lineáris játékmenet feltételez. A fejlesztők emellett profi mesterséges intelligenciát és ádáz harcokat ígérnek: a rosszfiúk között lesz pár olyan, aki legalább annyira profi a különféle szaltók és egyéb kunsztok terén, mint hősünk.«

OVERLORD II

A 2007-ben nagy sikert aratott Overlord folytatásáról már olvashattatok Kredenc tollából előző lapszámunkban, úgyhogy most csak néhány újdonságról szeretnénk lerántani a leplet. Eddig úgy tudtuk, hogy a következő általunk irányított főgonosz nem más, mint az előző csemetéje, azonban az friss infó, hogy mégsem csak felnőtt korban, hanem már fiatalon is irányíthatjuk a gyermek, majd ifjú gonoszpalántát. Az „Overlad", azaz a „Kisúr" fantasztikus képességeivel eleinte nem lesz tisztában, ezért az lesz a feladatunk, hogy szép lassan, fokozatosan tudatára ébresszük, milyen hatalom is rejtőzik benne, és a játék végére aztán még kegyetlenebb és gonoszabb Overlord lesz, mint a derék papa. A Rhianna Prachett (Terry Prachett lánya) által írt sztori szerint a Dicsőséges Császárság azon mesterkedik, hogy mindenféle mágiát kiűzzön a birodalomból. Mivel ugye a mi ifjoncunk is mágiahasználó, ezért a lakosság úgy dönt, hogy jobb a békesség és inkább a hatóságok kezére adja. Még szerencse, hogy kis genyáid felismerik benne egykori gazdájuk démoni erejét és megszöktetik, mielőtt az a Kisúr csúful járna. A többi már történelem… melynek megsárgult lapjait Te magad írhatod.«



JUMPGATE EVOLUTION

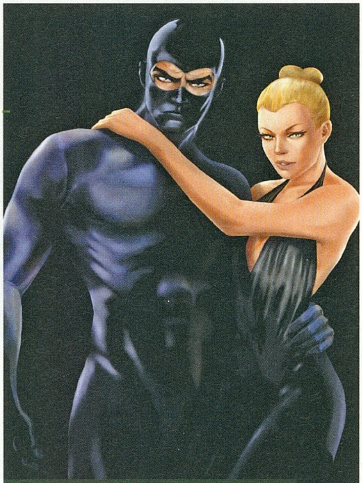
Az egykori Elite, illetve az Eve Online babérjaira tör ez az új sci-fi MMORPG, amelyben fokozatosan fejlesztett űrhajónkkal kereskedhetünk, harcolhatunk, kalózkodhatunk, fejet vadászhatunk – egyszóval minden olyat megtehetünk, amelyet az ilyen típusú játékokban megszokhattunk és megszerettünk. Az MMORPG-khez képest újdonság, hogy a harc a reflexeinken alapszik, tehát nem csak arról szól, hogy néhány gomb ritmusos nyomkodásával darabokra lőjük az ellenséges űrhajókat miközben kényelmesen megiszunk egy kávét, hanem – csakúgy, mint az Elite-klónokban, vagy a Wing Commanderekben – folyamatosan üldöznünk, hajtanunk kell ellenségeinket, lehetőleg kikerülve azok sűrű és halálos védőtüzét. Eddig egyetlen negatívumot találtunk: az űrhajónkból sajnos sohasem szállhatunk ki. Remek újdonságnak számít viszont, hogy a PVP (játékos-játékos elleni) csatákban olyan összecsapásokban is részt vehetünk, ahol nem a saját gépünket, hanem hatalmas űrnaszádok vadászgépeit irányíthatjuk majd. Meglátjuk, az áprilisban kijövő játék vajon el tudja-e csábítani az Eve Online, vagy más MMO-k rajongóit...«

OPERATION FLASHPOINT: DRAGON RISING

Az Operation Flashpoint igazi erénye mindig is a nagyfokú szabadság volt: míg a katonai FPS-ek 98%-ában lineáris pályákon kell végiglövöldöznünk magunkat fix feladatokat teljesítve, addig az OF-ban egy hatalmas, élő hadszíntéren kellett helyt állnunk, csapatokat irányítva, taktikai parancsokat kiosztva – ez a folytatásban is megmarad. Az irányítható járművek tárhaza az előző részhez hasonlóan hatalmas lesz: M1A2 Abrams harckocsikat vezethetünk, Seahawk helikopterekkel szállhatunk a magasba, de akár a kínaiak vagy az oroszok katonai járgányait is elköthetjük. A Dragon Risingban a kijelölt célpontokat is a legnagyobb gonddal kell megközelítenünk. Az elfoglalandó falvakat ugyan bárhonnan megtámadhatjuk, de ha nem használjuk ki a terep adta lehetőségeket és a természet nyújtotta fedezékeket, akkor készüljünk fel rá, hogy érkezésünket már messziről észreveszik, és amint lőtávolba érünk, tüzelni fognak ránk. Ha viszont a távcsövünkkel előbb felfedezzük a terepet, majd légitámadást kérünk az bunkerben lévő géppuskafészekre, majd egy gránátvetővel megtizedeljük az arra járó kínai őrjáratot, akkor a nagy fejetlenséget kihasználva embereinkkel bejuthatunk a házak közé. Itt aztán bármelyik épületbe be tudunk menni és fedezékről fedezékre haladva is megtisztíthatjuk a falvacskát a kínai néphadsereg dicső katonáitól. Az első képek és videók alapján az animáció egyelőre még kicsit fatengelyes, viszont a katonák arca, ruházata, fegyverzete elsőrangúan kidolgozott – ugyanezt mondhatjuk el a különböző harci és civil járművekről is. A készítők úgy tűnik, komolyan vették tehát a Bohemia „örökségét" és mindent megtesznek annak érdekében, hogy méltóak legyenek a Flashpoint névhez.«

»NÉGY JÁTÉKOS«

Igen, jól olvastátok, a szingli részt akár négy játékos kooperatív módban is végigvihetjük három másik haverral. Ilyesmivel eddig PC-n csak a Left 4 Deadben találkozhattunk, komplexebb katonai shooterkben még soha. Akik a játék védjegyét, az igazi hardcore módot szeretnének kipróbálni, ahol akár egyetlen, a semmiből érkező, kósza Kalashnyikov golyó is megölhet, azoknak sem kell csalódniuk, mert a folytatásnak van hardcore módja – csak találj három olyan havert, akik ilyen fokú mazochizmusra hajlandók!«



DIABOLIK

Úgy látszik, a sok unalmas jófiú mellett reneszánszukat élik a negatív hősök is. A Diabolik az azonos című képregény alapján készül, melynek címszereplője egy rendkívül ügyes mestertolvaj, aki egyben az álcázás nagymestere is. Diabolik nem tagad meg önmagától semmit: imádja a luxust, a drága autókat, illetve a csúcstechnológia legújabb vívmányait. Hősünk emellett a gyengébb nemet sem veti meg, bár egyetlen igaz szerelme van: Éva, aki egyre fontosabb lesz életében és rajta (és persze önmagán) kívül senkivel és semmivel sem törődik. Egyelőre még elég keveset lehet tudni a játékról, annyi azonban már kiderült, hogy egy külső nézetes akció-kalandjátékkal lesz majd dolgunk, amely hagyományos point 'n' click és akcióelemeket egyaránt tartalmaz majd. Az akció állítólag gyors és brutális lesz, illetve nem fognak hiányozni a lopakodós részek sem. A játék során hősünk célja, hogy megmentse szerelmét, Évát, akit elraboltak a rosszfiúk. «

4 HÉTEN ÁT 4 AJÁNDÉK a megújult Képes Sportban!

Március 11-én

4-féle BL-karkötő

Arsenal, Liverpool, Inter, Bayern

Március 18-án

BL-kártyapakli

Oszd ki a sztárokat!

Megújul a KS!

Március 25-én

BL-cipős kulcstartó

Kulcskérdés? Nem kérdés!

Keresd szerdánként az újságárusoknál!

képes sport

Mert passzol hozzád!

www.kepessport.hu

»fejlesztő: EA Redwood Shores
»kiadó: Electronic Arts
»web: www.ea.com/godfather2/

»gépigény: P4 2.4 GHz CPU, 1 GB RAM, 250 MB VRAM. Raedon X1600 vagy GeForce 6800, 9 GB HDD

Vedd kézbe a családi ügyeket...

Három évvel az első rész megjelenését követően a Keresztapa ismét visszatér a képernyőinkre, ám nem szimpla folytatást kapunk, hanem egy továbbfejlesztett játékot, amelyben erős történet keveredik a sandbox játékmenettel, stratégia elemekkel fűszerezve. Ütős egyveleg, amely garantáltan a monitor elé szögezi a bűnre éhes keresztapa-növendékeket.

írta» BATE

»Nem szégyen a bújkálás, hanem kifejezetten hasznos. Főleg ha az embernek még egy távcsöves puska is ott rejtőzik a zsebében...

Szinte biztos, hogy rengeteg olvasónk emlékszik még a Francis Ford Coppola által rendezett Keresztapa című mozi játékadaptációjára, amely a filmtörténet egyik legjobb alkotásának történetét ültette át GTA-szerű környezetbe. A The Godfather olyan akciójáték volt, amelyben a legfontosabb szerep a zseniális sztorinak jutott, gyakorlatilag egy interaktív filmet játszhattunk végig, testközelből átélve a korábban csak mozgóképen látott eseményeket. A program ezen része – a lenyűgöző átvezető jelenetek kíséretében – olyan jól sikerült, hogy ennek okán mind a kritikusok, mind a játékosok egy része hajlamos volt szemet hunyni a nyilvánvaló hibák felett, úgymint a botrányos járművezetés, a kissé kopár világ és a repetitív játékmenet. A keresztapai vonalnak hála a játék sikeres lett, anyagilag megtérült a kiadó számára, így semmi meglepő nincsen abban, hogy idén tavasszal már a második rész érkezik szeretett masináinkra.

> »Végre saját család van a kezünkben, válogatott gazemberekből«

PART II

A folytatás esetében az alapok nem változtak, a játék történeti keretét ezúttal a Keresztapa második epizódja adja, ám a forgatókönyvírók jóval nagyobb szabadságot kaptak mint korábban, hiszen már igazi Donként merülhetünk el az alvilágban és bár nagy vonalakban tényleg a második film cselekményén haladunk végig, sokkal több, a moziban sosem vetített eseményt lesz alkalmunk végigjátszani. Akik látták a trilógia középső epizódját, otthonosan mozognak majd a feltáruló történetben, hiszen olyan karakterekkel leszünk folyamatosan kontaktusban, mint Michael Corleone, Tom Hagen, Fredo Corleone, Hyman Roth és még jó pár hasonló kulcsfigura. Akárcsak az első rész esetében, ezúttal is rengeteg, a filmből ismerős momentumnak (például a kubai forradalom, Michael pere, Roth és Fredo halála) leszünk a résztvevői, sőt olykor a végrehajtói is. A történet tehát ezúttal is hangsúlyos szerepet kap a játékban, de szerencsére a Redwood Shores nem elégedett meg azzal, hogy veszi a korábbi receptet és kijavítja az ott elkövetett hibákat, hanem gondolt egy merészet és egy számos elemében új programot fejlesztette a játékosközösségnek. Az egyik legfontosabb új tényező, hogy mivel már magunk is Donként tevékenykedünk, bizony egy saját családot is alapítanunk kell...

KELL EGY CSAPAT

A történet Kubában kezdődik, a forradalom éjszakáján, s mivel a hatalmat átvevő kommunisták nem nagyon kedvelik az imperialistákat, így menekülőre kell fognunk a dolgot, ám nem mindenkinek sikerül a várakozó magángépre jutnia. Ez a mi nagy szerencsénk, hiszen a tutorialként funkcionáló felvezetést követően az elhalálozott Don utódjaként Michael Corleone ránk bízza, hogy vegyük a kezünkbe a New York-i ügyeket, s ehhez az is hozzátartozik, hogy saját családot alapítunk, saját emberekkel. A játék folyamán összesen hét gengsztert lesz lehetőségünk magunk alá verbuválni, a Don után következő legmagasabb tisztséget, a Consigliere-t pedig maga Michael fogja kijelölni számunkra (ez legyen meglepetés...), és ez a nyolcadik figura sosem lesz igazi irányítható karakter. A többi hét fickó sorsa azonban csak rajtunk áll, tőlünk függ, hogy milyen szerepet tölthetnek be a családban. Érthető módon a hét hely nem nyílik meg

»Természetesen a Godfatherben is lehetőségünk lesz a rendőröket táncba hívni, a briiáns mutatványok garantáltak...

»TIPPEK ÉS TRÜKKÖK I.«

A LEGJOBB EMBEREK

Jó ha tudjátok, hogy a legtáposabb karaktereket nem a családi bázison lehet összeszedni, hanem az utcán, sőt az ellenfelek bázisain. Már persze csak akkor, ha életben maradnak. Néha érdemes erre figyelni, főleg, ha üresedés van. Ha tehát megtámadtok egy kócerájt, igyekezzetek minél előbb megtalálni a tulajt, hiszen ha meggyőzitek, mielőtt minden védő meghalna, akkor az életben maradt főszerek ott fognak lődörögni a helyszínen (fejük felett egy dollár jellel) és egy rövid párbeszédet követően máris a családunka invitálhatjuk őket.

KERÜLŐUTAK

Nem mindig jó ám ajtóstul rontani a házba. Számos olyan helyszín van a játékban, ami nem csak a főbejáraton át közelíthető meg, hanem vannak kis egérutak, amelyeket érdemes megkeresni, ugyanis könnyedén hátba támadhatjuk az ellenfeleket vagy akár hamarabb megtalálhatjuk a tulajt, ezzel elkerülve a nagyobb vérontást. Ilyen segítség lehet a berobbantható fal vagy ajtó, a feltörhető zár vagy akár az átvágható kerítés. Természetesen mindezek csak akkor lesznek számunkra elérhetők, ha a feladat végrehajtására alkalmas ember is található a csapatunkban...

DARÁLÓ EFFEKTUS

A játékban nem csak szimpla épületeket vehetünk át, hanem teljes raktárházakat és nagyobb telepeket is. Ezek egyik ismertetőjegye, hogy hatalmasak és kocsival is vígan be lehet hajtani a területükre. Na ilyenkor érdemes járműbe vágódni és megkérni a csapattagjainkat (egy gombnyomás), hogy hajoljanak ki és tüzeljenek mindenre ami mozog. Amíg mi cikázunk a kocsival, addig ők szórják az ólmot, ezzel egy meglehetősen pusztító belépőt produkálva számunkra. A dolog természetesen akkor működik a legjobban, ha mindezt egy páncélozott autóval hajtjuk végre...

A TÁVOLSÁG HATALMA

Ha elég szemetek vagyunk, igen könnyedén megszívathatjuk az ellenfelet, miközben távolról támogatjuk a családtagjainkat. Ehhez nem kell mást tenni, mint szerezni egy távcsöves puskát és az ellenséges üzlet közelében elhelyezkedni egy háztetőn. Ha ez megvan, a térkép segítségével küldjük rá a csapatunkat a helyre és mikor megjelennek az embereink, szépen támogassuk őket a háttérből. Mivel odalent akár hét ember is támadólag léphet fel, ránk senki nem fog figyelni és a távcsöves puskának ebben a játékban is megvan az a hatalmas előnye, hogy az esetek 90%-ában egy lövés rögtön egy halált is jelent...

BŰNSZÖVETKEZETEK

A játék során kilenc bűnszövetkezetet (Crime Ring) lesz lehetőséged az uralmad alá hajtani és minden ilyen bűnszövetkezet valamilyen bónuszt ad a családodnak. Nemcsak a hét fős csapatnak, de azoknak az őröknek is, akik az üzleteidre vigyáznak.

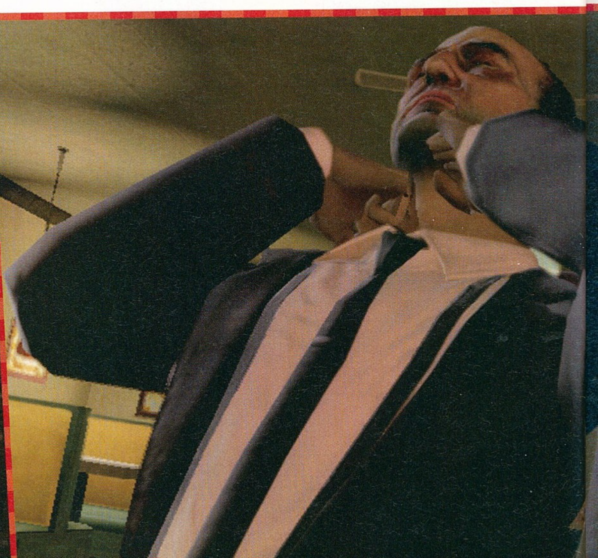
Gun running (fegyverkereskedés)	Nagyobb tölténytár, több lőszer mindenkinek.
Drugs (Drogkereskedelem)	A napi bevételek duplázása.
Adult Entertainment (Pornó)	Olcsóbb őrök az üzletekhez.
Construction (Építőipar)	Felrobbantott épületek gyorsabban épülnek újjá.
Gambling (Szerencsejáték)	Nagyobb sebzés a fegyvereknél.
Diamond smuggling (Gyémántkereskedelem)	Golyóálló mellény mindenkinek.
Chop Shop (Autókereskedések)	Páncélozott járművek használata.
Arms smuggling (Fegyverkereskedelem)	Több robbanószer birtoklása.
Prostitution (Prostitúció)	Boxer mindenkinek

azonnal, kezdetben csak egyetlen csatlósunk lehet, ám ahogy haladunk előre a történetben, ahogy egyre befolyásosabbak leszünk, úgy lesz lehetőségünk újabb figurákat a famíliába invitálni. Idővel az egyes embereink előléptethetők, a sima katonákból Capók lehetnek, míg a Capókból idővel kiválaszthatunk egy Underbosst. Ez természetesen számunkra is előnyös, hiszen az előmenetel szívósabbá teszi a karaktereinket, arról nem is beszélve, hogy minden ember egy újabb képességgel bővül az előléptetés során. Azért újabbal, mert már az elején eldönthetjük, hogy milyen speciális „szakmával" bíró alakokat toborzunk a csapatunkba. A Godfather 2 világában a bűnözők hat különböző szakmához értenek (lásd külön táblázatunkat) és ezek a képességek bizony jól fognak jönni az akcióink során, az egyes tulajdonságok hol nélkülözhetetlenek, hol nagyban megkönnyítik az ellenséges családokkal szembeni konfrontációkat. Ha tehát egy emberünk szintet lép a családon belül, a meglévő képessége mellé kaphat egy újabbat, ezáltal téve még hasznosabbá magát. A fejlődés persze nem merül ki ennyiben, egy külön menün belül továbbá tápolhatjuk a családhoz tartozó karaktereket, legyen szó akár célzásról, akár a gyógyulásról vagy a kórházból történő szabadulásról. Mindez persze komoly összegekért elérhető szolgáltatás, így csapatunkat csak akkor tudjuk fejleszteni, hogyha a város különböző bűnszövetkezeteit az uralmunk alá vonjuk.

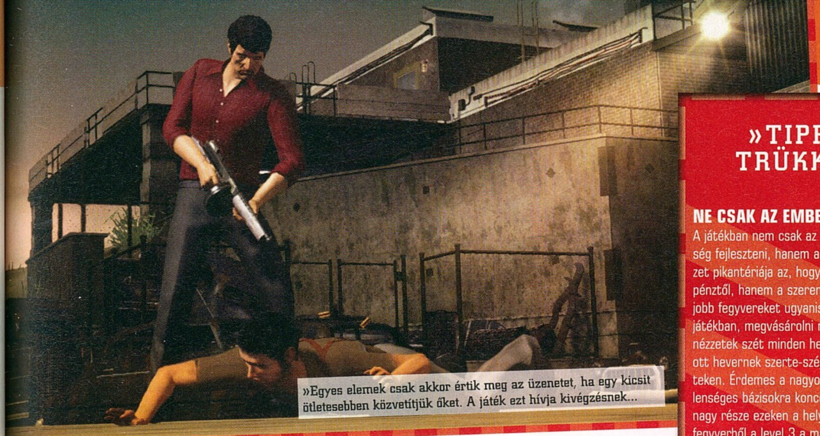
KI AZ ÚR A HÁZNÁL?

A maffia lényege ugyebár, hogy mindenféle piszkos ügyletekből igen komoly pénzt harácsolunk össze. Nincs ez másképp a Keresztapa második részében sem, habár a dolog azért alapvetően le van egyszerűsítve. Mikor megérkezünk New Yorkba, kénytelenek vagyunk konstatálni, hogy a Corleone család bizony meggyengült, így első dolgunk, hogy szép sorban átvegyük a hatalmat a rivális család érdekeltségei felett. A térképünkön mindig jól áttekinthető, hogy az adott városban milyen épületeket lehet elfoglalni és azt is látjuk, hogy az adott egység melyik ellenséges famíliához tartozik. Ahhoz, hogy az adott üzlet a mi pénztárcánkba fizesse a védelmi pénzt, nem kell mást tenni, mint meglátogatni a helyszínt, lemészárolni az ellenséges elemeket és meggyőzni a tulajt, hogy mostantól jobban jár, ha minket bíz meg a „védelemmel". A dolog első része egyszerű, megérkezünk kis csapatunkkal és mordályainkat helyes állásban tartva mindenkit lelövünk. Mikor a hely gazdájához érünk, egy minijátékra lesz lehetőségünk. Minden megfélemlítendő egyed rendelkezik két skálával: az egyik az életerejét mutatja, a másik pedig azt, hogy mennyi kurázsi van még benne, meddig bír ellenállni nekünk. Az ellenállását letörhetjük néhány ökölcsapással is, de ha nem vigyázunk, halálra pofozzuk az ipsét (illetve menyecskét) és bukjuk az üzletet. Minden egyes bolttulajnak van egy gyengéje, amit ha megtalálunk, akkor sokkal hamarabb és sokkal nagyobb haszonnal győzhetjük meg arról, hogy „álljon" a mi oldalunkra. Ilyen gyenge pont lehet a fizikai bántalmazástól való félelem; van, aki attól retten meg, ha egy pisztollyal az arcába céloznak, van, aki attól áll kötélnek, ha egy kicsit leamortizáljuk a portékáját, de néha már az is elég, ha csak megragadjuk a grabancát és megrángatjuk egy kicsit. A lényeg, ha megvan a gyenge pont, akkor pillanatok alatt miénk a bolt és még némi plusz pénz is üti a markunkat. A játék legnagyobb részében a különböző boltokat fogjuk az uralmunk alá hajtani, de a fejlesztők gondoskodtak róla, hogy ez ne váljon monotonná és mindig legyen kellő motiváció ahhoz, hogy tovább és tovább bővítsük a családunkhoz tartozó bűnszövetkezeteket.

A The Godfather 2-ben minden egyes üzlet egy-egy konkrét bűnszövetkezethez tarozik (például: prostitúció, drog, fegyverkereskedelem, stb.) és a cél az, hogy minél több ilyen bűnszövetkezet kerüljön a fennhatóságunk alá. Ez nemcsak azért fontos, mert a több bolt több pénzt hoz, hanem azért is, mert ha sikerül egy bűnszövetkezet alá tartozó minden épületet a saját oldalunkra állítanunk, akkor valamilyen bónuszt kapunk. Kezdetben ez csak boxert jelent a kézitusában, de ha elég ügyesek vagyunk, akkor idővel ilyen módon megduplázhatjuk a bevételeinket, több lőszert cipelhetünk magunkkal, golyóálló mellényt vagy akár páncélozott autókat is szerezhetünk (a teljes listát és a hozzá tartozó bónuszokat lásd külön táblázatunkban).



»A tökéletes Keresztapa hangulat elengedhetetlen kelléke néhány impozáns bár, már csak a lányok hiányoznak...

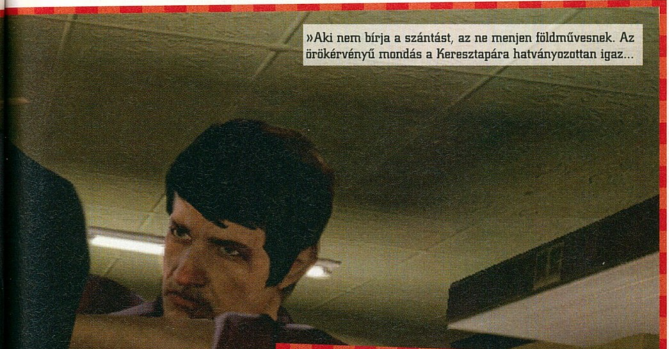


»Egyes elemek csak akkor értik meg az üzenetet, ha egy kicsit ötletesebben közvetítjük őket. A játék ezt hívja kivégzésnek...

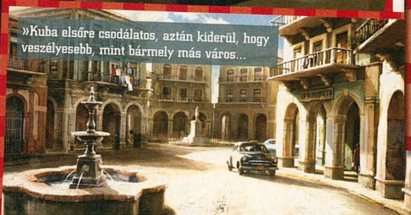
CSAK EGY MARADHAT

Az ellenséges famíliák persze nem nézik jó szemmel, hogy folyamatosan kipucoljuk őket a zsíros üzletekből, így számítanunk kell arra, hogy visszatámadnak, olykor konkrétan visszafoglalják tőlünk az egyes üzleteket. Az ilyen atrocitások ellen védekezhetünk oly módon, hogy minden egyes érdekeltségünket őrökkel látjuk el, azonban ez is pénzkérdés, méghozzá napi szinten, így a játék első harmadában nem nagyon lesz arra lehetőségünk, hogy minden egyes épületet több marcona legénnyel védjünk. Ebből következik, hogy időnként területfoglalós csiki-csukit kell játszanunk az ellenfelekkel, ami annyit tesz, hogy amikor ők visszafoglalnak egy területet, mi autóba pattanunk és szépen újra kipucoljuk a helyet (a tulajt szerencsére ilyenkor már nem kell még egyszer meggyőznünk). A móka persze nem folyhat így a végtelenségig és mivel a játék egyik alapcélja, hogy minden ellenséges családot elimináljunk, az állandó civakodás helyett célszerű az adott területen lévő családot véglegesen kiirtani. Ennek módja, hogy minden, a kiszemelt ellenfélhez tartozó üzletet magunkhoz kell ragadnunk, és ha ez megtörténik, akkor megnyílik előttünk az ellenséges família fő bázisa, amit ha betámadunk és felrobbantunk, azzal végérvényesen kifüstöljük a játékból az ellenlábasainkat. Persze egy ilyen támadás nem olyan egyszerű mint egy pénzmosoda átvétele, hiszen többszörös túlerő vár ránk a falak között és bizony nemcsak a mi családunknak vannak kiemelt emberei, hanem az ellenfélnek is. Márpedig ezek a gengszterek is kemény fickók és bizony egy támadás esetén meg tudják keseríteni az életünket. A jó maffiózó persze tudja, hogy ha eliminál néhány nagykutyát az ellenséges családból, akkor bizony a hatalomátvétel is jóval könnyebben fog menni. A játékban élhetünk is ezzel a lehetőséggel, mégpedig úgy, hogy szívességet teszünk az utca emberének (kis kulcs jelzi

»Három város, három teljesen eltérő hangulat...«



»Aki nem bírja a szántást, az ne menjen földművesnek. Az örökérvényű mondás a Keresztapára hatványozottan igaz...



»Kuba elsőre csodálatos, aztán kiderül, hogy veszélyesebb, mint bármely más város...

»TIPPEK ÉS TRÜKKÖK II.«

NE CSAK AZ EMBERRE TÁPOLJ

A játékban nem csak az embereinket lesz lehetőség fejleszteni, hanem a fegyvereinket is. A helyzet pikantériája az, hogy a fejlesztők ezt nem a pénztől, hanem a szerencsétől tették függővé. A jobb fegyvereket ugyanis csak megtalálni lehet a játékban, megvásárolni nem. Éppen ezért mindig jól nézzetek szét minden helyszínen, ugyanis általában ott hevernek szerte-széjjel az ellenséges területeken. Érdemes a nagyobb telephelyekre és az ellenséges bázisokra koncentrálni, ugyanis a cuccok nagy része ezeken a helyeken található. Minden fegyverből a level 3 a maximum elérhető szint...

EGY KIS TŰZIJÁTÉK

A játékban egyrészt a rombolható környezet bizonyos része, de ami ennél is fontosabb, hogy nem csak a hordók és a benzines kannák robbannak, hanem a gépjárművek is. Ügyesen taktikázva ezzel előnyre tehetünk szert, hiszen elég csak pár sorozatot lőni az autóba, ami mögül az ellenfelek tüzelnek és máris 3-4 emberrel kevesebbet kell levernünk. Ennél csalafintább megoldás, ha a kocsit csak azért visszük magunkkal, hogy aztán a legalkalmasabb pillanatban a levegőbe repítsük, lehetőleg néhány rosszarcú társaságában.

LÉGY HATÉKONY

Gondolom mondanom sem kell, hogy akkor lehetünk a legeredményesebbek, ha minél több embert vezénylünk egy hely bevételére. Csapatunkban ugyan csak három másik fickó lehet rajtunk kívül, de ez nem jelenti azt, hogy négy embernek kell megküzdenie harminc támadóval. Nyissuk meg a térképünket, négy embert jelöljünk ki hogy támadja meg az adott célpontot, majd mikor ez megvan, induljunk el mi is, így összesen nyolcan vehetünk részt a csetepatéban. A velünk egy csapatban lévő három embert irányíthatjuk, míg a másik négy utasítás nélkül végzi a dolgát, méghozzá meglehetősen eredményesen.

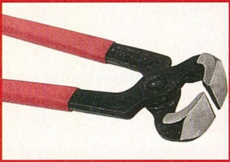
LÉGY RÉSEN

New Yorkban és Floridában nem lesz nagy gondunk a rendőrséggel, csak akkor, ha direkt kihívjuk magunk ellen a sorsot vagy ha egy igazán nagy állatságot csinálunk (ilyen lehet a mészárlás a bíróságon). Kubában azonban egészen más a helyzet, ott ugyanis elég egy karambol és Fidel Castro emberei azonnal nekünk esnek. Itt érdemes arra is figyelni, hogy az épületeken kívül ne bonyolódjunk harcba, ha ugyanis ez történik, akkor hamarosan arra leszünk figyelmesek, hogy nem csak az ellenséges banditák, de a Kubai Népfront emberei is azon vannak, hogy minél hamarabb a másvilágra küldjenek...

»VAD BANDA«

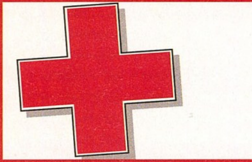
»Demolitions
(Robbantási szakértő)

Segítségével épületeket küldhetünk a levegőbe, ajtókat és falakat robbanthatunk be és nélkülözhetetlen az ellenséges családok kúriáinak kifüstöléséhez.



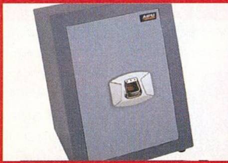
»Engineer
(Mérnök)

Segítségével tönkretehetjük az ellenség kommunikációját, így nem tudnak erősítést hívni, továbbá könnyedén vágja át magát a kerítések kijelölt pontjain, így akár hátulról is betámadhatjuk az ellenfeleket.



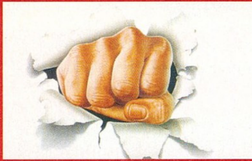
»Medic
(Orvos)

Minden csapat elengedhetetlen tagja, aki egy-egy ütközet során az elesett családtagokat (beleértve a főhőst is) egyetlen adrenalin-injekcióval újra csatasorba állítja.



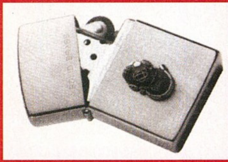
»Safecracker
(Mackós)

Szintén pótolhatatlan ember, aki az üzletekben található széfekből segít megfújni a pénzt, helyenként a zárakkal is megbirkózik, ezzel segítve az épületekbe történő csendes behatolásunkat.



»Bruiser
(Izomtibor)

A tökéletes erőember, aki egyetlen rúgással tesz átjárhatóvá zárt ajtókat. Bónusz képessége, hogy segítségével az idegesítően csöngő telefonokat is leamortizálhatjuk.



»Arsonist
(Piromán)

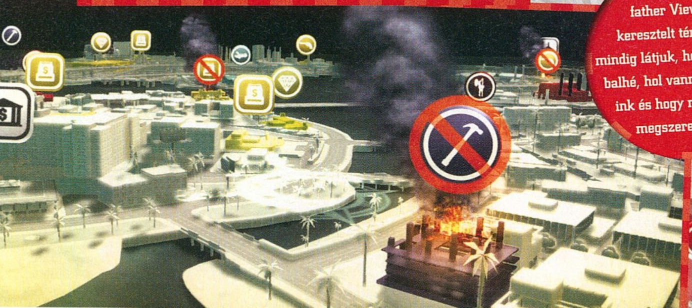
Az ember, aki szívesen gyújt fel mindent, aminek köze van alkoholhoz vagy gázhoz. Segítségével könnyedén okozhatunk zűrzavart és a tulajok megfélemlítésében is komoly szerepet játszik.

»Hoppácska. Csak emlegetni kellett és máris itt vannak a ledér és buja hölgyemények…

a fejük felett, hogy számunkra hasznos infókat birtokolnak), aki fáradozásainkért cserébe olyan információkat oszt meg velünk, mint például hogy merre találhatjuk az ellenséges család egyik erőemberét. Ha megvan a helyszín, már csak el kell oda látogatnunk és speciális módon ki kell végeznünk az ellent, ezzel gyengítve az ellenséges família gépezetét. Ha ezt két-három taggal lejátsszuk, máris komolyabb esélyekkel vághatunk bele a végső kifüstölésbe. Szívességeket persze nem csak az utca emberének tehetünk, hanem politikusoknak, szakszervezeti tagoknak, rendőröknek és egyéb befolyásos embereknek (őket külön ikon jelzi a térképünkön). Ezek az apróságok általában olyan mozzanatokban merülnek ki, mint például egy épület felrobbantása, egy-egy személy legyilkolása vagy megfélemlítése, amit pedig cserébe kapunk, az nagyban meg fogja könnyíteni az életünket. Attól függően, hogy kinek intézünk el egy-egy piszkos ügyet, később olyan lehetőségek nyílnak meg előttünk, mint a felrobbantott épületeink gyorsabb újjáépítése, a bandatagjaink azonnali gyógyítása vagy a kórházból történő azonnali kiszabadítása. Ezek elsőre nem hangzanak olyan nagy dolognak, de egy heves csata közepén bizony igen jól tudnak jönni a megszorult bandavezérnek.

EGY KIS STRATÉGIA

A családunk tagjai kapcsán már említettük, hogy összesen hét embert lesz lehetőségünk irányítani, arról azonban még nem esett szó, hogy ebből az ördögi hetesből csupán három fő lehet mindig mellettünk. Igen ám, de akkor minek a maradék négy – merülhet fel bennünk a jogos kérdés. Sok más játékkal ellentétben itt nem arról van szó, hogy azok a figurák, akik nincsenek mellettünk, nem is használhatók, szó sincs róla. A talonban lévő katonáink is bevethetők, sőt, többször lesz szükségünk rá, hogy megosszuk az erőinket. Tegyük fel, éppen nekilátunk elfoglalni egy bordélyházat, mikor jelzi számunkra a program, hogy egy másik helyszínen egy másik család éppen megtámadta az olajfinomítónkat. Ilyenkor az okos keresztapa nem hagy csapot-papot hátra, hogy megvédje a hozzá tartozó objektumot, hanem szépen felmegy a stratégiai jelentőségű térképére megkeresni a megtámadott üzletet és megosztja az erőit. Három emberrel tovább folytatja az új üzlet bevételét, míg a család többi tagját szépen átvezényeli a már meglévő terület védelmére. Sőt,



»A Godfather View névre keresztelt térképünkön mindig látjuk, hogy merre van balhé, hol vannak az üzleteink és hogy mit kell még megszereznünk.«

»A meggyőzés tökéletes eszköze: a forró lángok fénye a Magnumom fekete csövén...

nem csak erről lehet szó, ha nem akarjuk, nem kell részt vennünk az ütközetekben, elterülhetünk a bársonyszékben, a kiszemelt célponthoz küldhetjük az embereinket (akár mind a hetet) és megvárhatjuk, hogy kitakarítsák a helyet. Megjegyzendő, hogy a társaink mesterséges intelligenciája igen parádésra sikeredett, ha magunk is részt veszünk az akcióban, van lehetőségünk az irányításukra (kövessenek, illetve foglaljanak el bizonyos pozíciókat), de maguktól is szakszerűen képesek az ellenfél eliminálására, hatékonyan haladnak előre, fedezéket keresnek, folyamatosan támadnak, nem nekünk kell mindenkit a padlóra küldenünk. Ugyanez persze igaz az ellenfelekre is, nem könnyű célpontok, bujkálnak, megkerülnek és agresszívan nyomulnak, egyszóval: keményen védik a területeiket.

Visszatérve a térképünkre, a zoomolható és nagyítható látképen nyomon követhetjük a nélkülünk folyó harcok állását és mikor látjuk, hogy minden egyes őr ki lett füstölve, nem kell mást tennünk, mint besétálni az adott épületbe és meggyőzni a tulajt, hogy mostantól nekünk tejeljen. A térképünk segítségével nemcsak a harcokat menedzselhetjük, de tetszés szerint oszthatunk ki őröket az üzleteinkhez, sőt, könynyedén megoszthatjuk az erőinket mind a három, a játékban elérhetővé váló helyszín között. Ha tehát mi éppen Floridában ügyködünk, de valami balhé van New Yorkban vagy éppen Kubában, nem kell azonnal odaszaladnunk, csak kattintunk párat a térképünkön és a kijelölt embereink a képességeikhez mérten szépen rendet tesznek. Egy igazi Keresztapa egy idő után nem feltétlenül rohangál shotgunnal a kezében, hanem a háttérből irányítja a játékot és csak akkor sétál be, ha már leülepedett a por az egyes helyszíneken (ez egyedül az ellenséges családok kifüstölésére nem igaz, oda ugyanis muszáj személyesen vezetnünk az embereinket – és ide bizony csak három társunk követhet, de ha valaki elhalálozik a tartalékból, pótolhatjuk).

AHÁNY CSALÁD, ANNYI SZOKÁS

Ahogy az eddig leírtakból kitűnik, rengeteg lehetőség rejlik a programban és csak rajtunk múlik, hogy miképp állunk neki a ránk váró feladatoknak. Koncentrálhatunk a történetre, azt helyezve az előtérbe, megtéve mindent azonnal, mikor a program felkínálja, vagy játszhatunk igazi sandbox módra, csak akkor foglalkozva az előre lefektetett elemekkel, ha már kiéltük magunkat a tűzharcokban és a területfoglalásokban. Lehetőségeink változatosak, cselekedeteink nagyban függnek a családunk tagjaitól és a mentalitásunktól. Bulldózer módjára végigsöpörhetünk egy-egy városon, vagy élhetünk a taktikai lehetőségekkel, szép lassan meggyengítve az ellenünk szervezkedő családokat, kihasználva a megvesztegetésekkel és a bűnszövetkezetek birtoklásával járó bónuszokat. Habár a végcél az, hogy mindenhol átvegyük az uralmat, a lehetőségek széles tárházának és a teljesen eltérő hangulatú városoknak köszönhetően nem ununk bele a folyamatos csatározásokba, már csak azért sem, mert kifejezetten személyes támadásnak vesszük, ha eloroznak tőlünk egy már megszerzett területet és a mohóság is folyamatosan az újabb üzletek birtoklására ösztönöz minket.

RÉGI TRADÍCIÓK MODERN KÖNTÖSBEN

Habár a Godfather 2 nem ér a GTA IV nyomába a grafikai megjelenítést illetően, attól még meglehetősen csinos darab, és az emlegetett darabbal ellentétben nem kell paksi színvonalú erőmű az élvezetes futtatásához. A karakterek arcai szépen ki vannak dolgozva (a testek már kevésbé), a robbanások észbontóan jól néznek ki, az épületek és a járművek is megállják a helyüket és a három különböző helyszínnek köszönhetően már nyoma sincs az első rész egyhangúságának. Ha pedig már az előző epizód került szóba, a kocsik irányítása rettentő sokat javult, könnyen lehet navigálni a járművekkel, korrekt törésmodell aprítja darabokra a karosszériát, és ahány verda, annyi sebesség és kezelhetőség. A harcrendszer maradt a régi, a célzás egyszerű, és bizony a fedezékharc is könnyen kézre áll, használatára szükségünk is lesz, ha nem akarunk hamar elvérezni egy-egy csetepaté során – csak arra kell vigyáznunk, hogy ne ledarálható dobozok mögött sunnyogjunk, és érdemes figyelni arra is, hogy nincs-e körülöttünk egynéhány könnyen robbanó benzineshordó. A vérontások során lőfegyverek, dinamit, molotovkotél és bomba áll a rendelkezésünkre az aprításhoz, de a kevésbé látványos akciók kedvelői eljátszadozhatnak a fojtóhurokkal is. Mindent egybevetve egy kellemes fejlődésen átesett és változatos Godfather 2 várja a játékosokat, méghozzá alsó hangon is 12-14 órát igénylő offline móddal, s ezt tovább szaporíthatjuk, ha a fő szál leküzdését követően az online harctereken is megmérettetjük magunkat a családunkkal. «

»No igen, egy igazi gengszter egy lépést sem tesz a dobtáras fegyvere nélkül...

GRAFIKA»	»80%
HANG ÉS ZENE»	»90%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»90%

www.pcguru.hu/1418

»Tökéletes folytatás, ami nem csak a Keresztapa-történetek fonalát viszi tovább, de rengeteg új elemmel bővíti a játékot. Remek akció, csipetnyi stratégia, kellemes egyveleg.

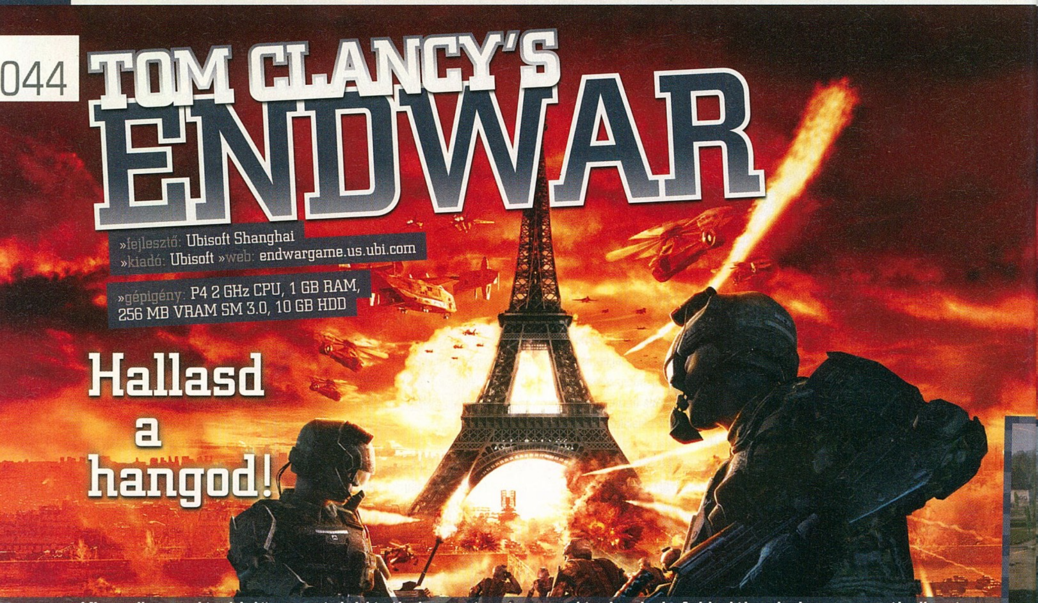
»BATE

PRO
»Remek történet, három város, fejleszhető család és egy kis management...

KONTRA
»Olykor túl könnyű és a küldetések lehetnének kicsit változatosabbak...

»90%«

TOM CLANCY'S ENDWAR

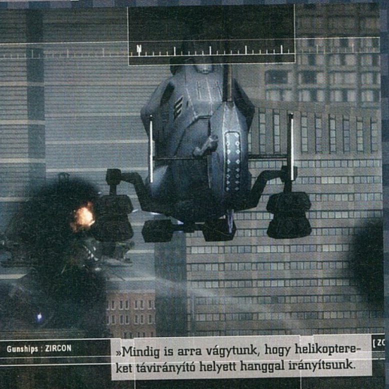


»fejlesztő: Ubisoft Shanghai
»kiadó: Ubisoft »web: endwargame.us.ubi.com
»gépigény: P4 2 GHz CPU, 1 GB RAM, 256 MB VRAM SM 3.0, 10 GB HDD

Hallasd a hangod!

Klasszikus valós idejű stratégiai játékokat már rég nem látni sehol. A kiadók minden egyes új alkotással valami egészen egyedi elemet próbálnak becsempészni a már jócskán telített piacra, legyen szó akár TPS-nézetből irányítható hősökről, inventory-val rendelkező egységekről, vagy jelen esetünkben a hangvezérlés opcióról, amivel elsőként a Ubisoft Shanghai emberei próbálkoztak meg.

írta» CHRIS



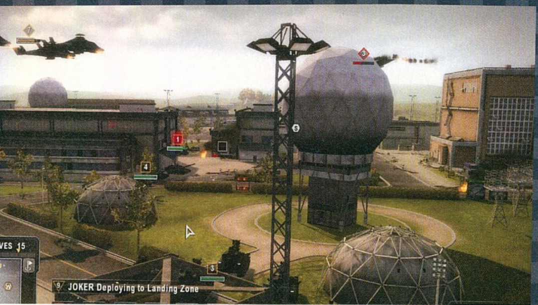
»Mindig is arra vágytunk, hogy helikoptereket távirányító helyett hanggal irányítsunk.

Az EndWar konzolos változata már közel fél éve porosodik a boltok polcain, most pedig végre megérkezett a PC-s változat, amely igazi csemegének számít nemcsak RTS berkekben, de a merészebb, saját hangjuktól nem idegenkedő játékosok között is.

2020 – VILÁGBÉKE. NA PERSZE.

Lassan mindenki biztossá válik abban, hogy a következő 10-20 évben elkerülhetetlenné válik egy globális háború, amelynek újabb lehetséges forgatókönyvét ismerhetjük meg az EndWarban. Az olajforrások elapadásával Oroszország lesz a világ fő ellátója, akik pedig ezáltal pofátlan mód meggazdagodnak, pénzüket balga mód nem vodkára és szép lányokra, hanem hadseregük felhizlalására költik. Eközben az Európai Unió sem tétlenkedik, megalakítják az Egyesült Európai Államot, majd a világ vezető hatalmai létrehozzák a tökéletes rakétavédelmi rendszert, ami az űrből árgus szemekkel vigyáz ránk. Igen ám, de terroristák egy csoportja (khm, az oroszok) vírust töltenek fel a rendszerbe, aminek köszönhetően egy űrsikló kilövése nem sikerül túl jól, az eredmény pedig a harmadik világháború lesz. És itt jövünk mi a képbe. A játék első nyolc küldetésében a fent vázolt eseményeket ismerhetjük meg, megbarátkozhatunk az EndWar játékmenetével és bemutatják számunkra a legfőbb játékszabályokat. Amint végeztünk az oktatópályákkal, kiválaszthatjuk, hogy melyik nemzet szolgálatá-

»A program elindítása előtt mindenképpen érdemes optimalizálni a mikrofonunkat. A részleteket lásd a cikkben.«



»Ki helikopteren száll fölébe, annak csak térkép e táj...

»THEATER OF WAR«

Az EndWar nemcsak a hangvezérlés lehetőségével nyújt forradalmi újdonságot, hanem Theater of War néven ismeretes többszereplős játékmódjával is, amelyben egy globális háború részesei lehetünk. Ebben a játékmódban egy folyamatosan változó háborúban tehetjük próbára parancsnoki képességeinket, amelyben a sok ezer játékos cselekedeteivel kihatással lehet a virtuális földet behálózó hadszíntér alakulására. Az amerikai játékosok lerohanhatják Európát, ha pedig elegendő számú győzelmet tudnak be, akkor akár bevehetik a fél kontinenst is. Az Oroszok benyomulhatnak Nyugat-Amerikába, vagy Kelet-Európába, a nap végén pedig minden lenullázódik, és kezdhetjük elölről az egészet. A háború aktuális alakulását mindig figyelemmel kísérhetjük online, az EndWar hivatalos weboldalán.

»Hangkommunikációval: "Helikopter támad nagy légballon-szerű izé".

»Mégis hogy gondoltátok? Nem lesz III. Világháború atom nélkül? Ugyanmár!

ba álljunk (Specnaz, EU, USA), de nagy különbségre egyáltalán ne számítsatok, ugyanis lényegében mindegyik ugyanolyan feltételekkel, képességekkel rendelkezik. Olyannyira, hogy még a küldetések is majdnem teljesen megegyeznek. Persze az oroszok atombombával operálnak, az európaiak pedig elektromos lökéshullámokat eregetnek az égből, ettől még csak látványbeli különbségeket fedezhetünk fel közöttük, a pusztítás minden irányból ugyanakkora lesz.

KŐ-PAPÍR-OLLÓ

A fent említett kifejezést rengetegszer lehet hallani az EndWarral kapcsolatban, ami persze érthető, hiszen sok egységtípus áll rendelkezésünkre a világuralom eléréséhez - akarom mondani a világbéke megteremtéséhez. Természetesen, ahogy lenni szokott, lesznek tankok, helikopterek, légelhárító-csapatszállító egységek, tüzérségi ütegek és persze kétféle gyalogos egység, amelyek mindegyikének létezik egy tökéletes ellenfele is. Tehát a tankok nagyon jók légelhárítók ellen, akik viszont simán leszedik a helikoptereket, a helikopterek pedig könnyűszerrel bedarálják a tankokat. A tüzérség jó az összes szárazföldi egység ellen, a puskás katonák a tankelhárítósok ellen, a tankelhárítósok pedig… biztosan kitaláljátok. Alapvetően nincs ezzel semmi baj, hiszen minden stratégiai játékban fellelhető ez a fajta, vagy hasonló alapokon nyugvó rendszer, legyen szó akár a World in Conflictról, vagy a Red Alert 3-ról – bár ez utóbbiban már jóval több újdonság található a harcoló felek közt. Tehát az egységek számát nem igazán vitték túlzásba, de ahhoz, hogy valaki egy jó RTS-t készítsen, már rég nem az számít, hogy hányféle egységtípust tud belezsúfolni a játékba – mint anno a Total Annihilation esetében, ahol nem elég, hogy oldalanként volt legalább száz, még le is lehetett tölteni hozzá. Amint betanultuk az egységek erősségeit és gyengéit, jöhet a játékmódok tanulmányozása, melyekből ugyancsak akad néhány. Az egyikben például célunk különféle épületek lerombolása, míg a másikban ki kell tartanunk a támadók ellen egy bizonyos ideig. Azután ott a hódítás mód, ami valójában az Endwar legnépszerűbb játékmódja, itt a pályákon elhelyezett kontrollpontokért megy a harc. A cél az, hogy minél több ilyen pontot tartsunk minél több ideig irányításunk alatt, így aztán gyorsabban hozhatunk le egységeket a harcmezőre, valamint használhatjuk speciális képességeinket, melyekhez a kontrollpontok felfejlesztése után juthatunk. Ilyen képességek lehetnek a légi csapás, elektronikus bénítás, vagy ledobhatunk kommandósokat a pálya bármely részére. Idővel aztán megnyílnak előttünk a tömegpusztító fegyverek is, melyeket általában egyszerre kap meg mindkét szemben álló fél, aztán két másodperc múlva már jön is a nagy bada-bumm. Mondanom se kell, a WMD-k (Weapons of Mass Destruction) segítségével alaposan átrendezhetjük a harcmezőt, sőt, még a kontrollpontokat is üzemen kívülre helyezhetjük velük.

»A saját hangunkkal fűszerezve egy sima stratégia is új ízt kap«

UNIT 1 RETREAT

A játékban a harc a hagyományos módon zajlik, tehát a fent említett kő-papír-olló elven működik. Ami

JÁTÉKOK, AHOL SZÓBA JÖHETNE A HANGKOMMUNIKÁCIÓ

Kicsit elgondolkodtunk, hogy vajon milyen egyéb programoknál jöhetne még szóba a hangkommunikáció, mint irányító "eszköz". A lehetőségek szűkösek, mert például mekkora röhej lenne azt kiabálni a Street Fighter 4-ben, hogy fel, fel, jobbra, jobbra, kisütés kétszer...

»VETÉLKEDŐ

A Scene it? Box Office Smash! kaliberű programokban tudnánk elképzelni, hogy nem gombokat kell nyomogatni, hanem ha tudjuk az adott kérdésre a helyes választ, akkor csak bele kellene kiabálni a mikrofonba. Persze a szomszéd meg is őrülne nyomban…

»KALANDJÁTÉK

Mivel a kalandjátékokban főleg kattintgatni kell, hogy eredményeket érjünk el, az EndWar mintájára simán be lehetne vezetni az egyszerű szavakon alapuló kommunikációt. Például, karakter - nyit - ajtó. A kérdés persze az, mennyire veszne el ezzel a játék varázsa. Vagy mennyire száradnánk ki…

»SAKK

A dolog szinte adja magát, hiszen mindent egybevetve ez is csak egy egyszerű stratégia, ahol csupán meg kell adni, hogy adott egység melyik mezőről hova lépjen tovább. Az igazság az, hogy azon lepődnénk meg a legjobban, ha valahol a világon már nem létezne egy ilyen jellegű program.

»Ha világhatalmi törekvéseink vannak, az első és legfontosabb, hogy beszerzünk egy normális digitális földgömböt.

viszont még érdekes, hogy egységeink alapból nem pusztulnak el, csak ha arra kifejezett parancsot ad az ellenséges játékos (tehát még egyszer kijelöli célpontnak a harcképtelen csapatot). Ilyenkor egy helikopter érkezik a pályára, majd felpakolja a sérülteket, akik aztán később teljes kapacitással térhetnek vissza egy későbbi alkalommal. Szükség is van egységeink védelmére, hiszen munkásságukért tapasztalati pontot kapnak, melynek köszönhetően sokkal jobban teljesítenek a harcmezőn, ezen felül még különleges bónuszokhoz is juttathatjuk őket, ha már a megfelelő rangot elérték. És itt jön a képbe a küldetések közt előbukkanó Laktanya (Barrack) menüpont, ahol a sikeresen teljesített küldetések után megszerzett presztízspontjainkat költhetjük el. Minden egységünk számára vásárolhatunk jobb támadási és védelmi értékeket, járműveinknek jobb mozgékonyságot, de persze minél nagyobb egy ilyen érték, annál komolyabb összegeket kell majd leperkálnunk érte. Gyalogos egységeinket külön specializálhatjuk, kaphatnak láthatatlanságot, vagy mesterlövész kiképzést, de tehetünk rájuk különféle terepszínű ruhát is, aminek aztán abszolút nincs jelentősége, de legalább elmondhatjuk, hogy van.

»A játék természetesen hang nélkül is irányítható, csak ekkor se kihívás, se élmény nem vár ránk.«

MIKROFONPRÓBA EGY-KETTŐ

Oh, és azt említettük már, hogy az EndWar teljes egészében hangvezérelhető? Ja igen, erre az apróságra épül az egész játék, úgyhogy akik nem mernek két-három szót kiejteni angolul, azok lemaradnak az évtized legforradalmibb újdonságáról, ami az esszenciáját adja magának a játéknak. Már az első küldetés előtt átesünk a hangazonosítással járó kalibrációs eljáráson, amelyben megismerkedhetünk a hanggal történő irányítás alapjaival. Mindenekelőtt szükségünk lesz egy mikrofonra. A legjobb, ha mikrofonos fejhallgatóval rendelkezünk, 2000 forint körül már kapni ilyet. Ezután érdemes beállítani a Windowsban a mikrofon hangszínét (olyan 80% körüli érték volt számunkra ideális), plusz meggyőződni, hogy be van-e kapcsolva a +20db mikrofon erősítés is valahol a hangerő beállítások közt, aztán pedig jöhet a szórakozás! A kommunikációnak rendkívül egyszerűek az alapjai, először mindig a kívánt egység számát, a feladat típusát, végül helyét kell közölnünk a játékkal (kicsoda, mit, hol). Tehát például: Unit 2 Move to Bravo, Unit 5 Plus Unit 6 Secure Zulu, Unit 7 Attack Hostile 2, Deploy Gunship, WMD Alpha, stb. Amennyiben a gép számára érthető volt a parancs, azonnal mozgásba is lendülnek a megnevezett egységek. Kapkodni egyáltalán nem kell, legfeljebb 10-12 egység és négyszemélyes játék esetén gyorsulnak fel az események, és szerencsére rengeteg hasznos parancs létezik, melyekkel megkönnyíthetjük dolgunkat. Ha például egy szállító járművünket és egy gyalogos

»A jó stratégia egyik alapkövetelménye az őszülő halánték...

»ÖT HASZNOS TIPP MINDENKINEK«

1.) Tanulmányozd a harcmezőt – A nyílt terep inkább a tankoknak és páncélosoknak kedvez. Városi környezetben használj gyalogságot.
2.) Maradj kívül az ellenfél látómezején – Az ellenfeled csak akkor tud tüzelni rád, ha valamelyik egységének a látómezejébe kerülsz. Maradj rejtve és életben!
3.) Ismerd ki az áldozatod – Minden egységtípus hatékony és sérülékeny valamelyik ellen. Mindig vonulj időben vissza.
4.) Kombináld erőid – Használd a kő-papír-olló elvet, és hozz létre hatékony csoportokat. Egy tüzérség mellé mindig érdemes légvédelmet pakolni.
5.) Fedezékbe – Gyalogsági egységeiddel mindig vonulj fedezékbe. Keresd a pajzsikont az egérmutatón, ilyenkor szinte alig sérülsz.

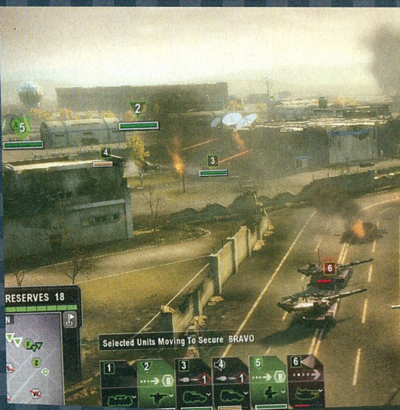
egységünket egyszerre jelöljük ki (az előbb említett Plus paranccsal), akkor azok megkeresik egymást, a gyalogosok beszállnak a járműbe, majd a célnál kiszállnak és végrehajtják a parancsot. Ha valami gáz van, akkor egységeink küldenek számunkra egy igen jól érthető üzenetet, ilyenkor pedig gyorsan visszavonulásra utasíthatjuk őket. Kijelölhetjük az összes egységet egyetlen paranccsal, vagy kérhetünk légi csapást egyetlen mondattal, egyszóval igen jól kivitelezett parancs-rendszerrel van dolgunk. A programnak csupán két apró hibája van. Az egyik, hogy mozgatni csak úgy tudjuk az embereinket, ha a pálya meghatározott, fix pontjaira irányítjuk őket, a másik pedig, hogy gyalogos egységeink maguktól nem vonulnak fedezékbe, vagy foglalnak el épületeket. Ilyenkor kénytelenek leszünk az egeret is használatba venni, amivel természetesen mindent ugyanúgy elvégezhetünk, mint a hangvezérléssel. Sajnos a PC-s változatnak ez egyben a hibája is, ugyanis elég pár pillanatot pihentetnünk kezünket az egéren, és azon kapjuk magunkat, hogy gyorsabban tudunk navigálni, mint hangunk segítségével, főleg akkor, ha a játék valamiért nem képes felismerni az adott parancsot. De szerencsére ilyen nagyon ritkán fordul elő, ugyanis az EndWar közel 30 féle dialektust felismer (köztük az afrikait is) úgyhogy egy kis kelet-európai akcentus meg sem kottyan neki, és a lényeg: hangvezérlés nélkül vétek lenne az EndWart kipróbálni.

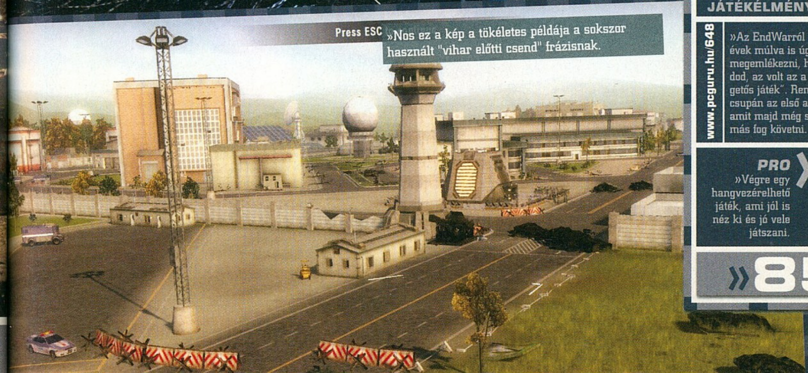
KÜLALAK

Bár mostanság a csilli-villi grafika egyre kevésbé számít mértékadónak egy játék megítélése esetében, azért az EndWarnak nincs szégyellnivalója ezen a téren is sem. Az egységek közelről és távolról is jól festenek, a táj pedig egyértelműen szép. A robbanások és a különféle speciális effektek nagyon jól mutatnak, néha pedig a jobb felső sarokban megjelenik egy-egy render-videó is, mely ugyancsak sokat dob az összképen. Emellett a hangok is kivételesen jól sikerültek, s itt most nem csupán a fegyverek ropogására gondolunk, hanem a folyamatos rádióbeszélgetésekre, melyek közt gyakran hallani fontos információkat, mint például amikor helikopteres egységünk belerohan egy légelhárító ütegbe, akiket így aztán gyorsan kimenekíthetünk. Ezen kívül aktuális kijelölt egységeink jól el is csevegnek egymással, amikből olyan fontos dolgokat tudhatunk meg, hogy GI Joe-nk épp szörnyű fejfájással küszködik, vagy hogy Szergejt várja haza Natasa.

RÖVIDEN SZÓLVA

A számtalan és szuper stratégiai játék között amelyek még idén érkeznek biztosan nem rúg labdába az EndWar, de számunkra képes volt valami olyasmit letenni az asztalra, ami miatt még sokáig emlékezni fogunk rá. Sajnos a hanggal vezérelt játékoknak megvannak a saját korlátaik, de véleményünk szerint sokkal több ilyen kéne még a piacra. Több fejlesztéssel minden RTS-nek hasznára válna ez a technológia, el sem merjük képzelni, milyen jó kis játék születetett volna az EndWar és a World in Conflict keresztezésével. Ettől függetlenül az EndWar így is egy kifejezetten jó játék, s apró hibái ellenére remekül elszórakozhatunk vele. «





»Nos ez a kép a tökéletes példája a sokszor használt "vihar előtti csend" frázisnak.

GRAFIKA»	»87%
HANG ÉS ZENE»	»82%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»84%

www.pcguru.hu/648

»Az EndWarról még évek múlva is úgy fogunk megemlékezni, hogy „tudod, az volt az a beszélgetős játék". Reméljük, ez csupán az első a sorban, amit majd még számtalan más fog követni.

»CHRIS

PRO »Végre egy hangvezérelhető játék, ami jól is néz ki és jó vele játszani.

KONTRA »Három szemben álló fél, de mindegyik ugyanolyan egységekkel.

»85%«

DARK SECTOR

fejlesztő: Digital Extremes kiadó: D3 Publishing web: www.darksector.com
»gépigény: P4 2.4 GHz CPU, 1 GB RAM, Raedon X700 vagy GeForce 6800, 8 GB HDD

»A szimpatikus esőkabátos alakok valami igen komoly zuhéra készülnek...

Bum(eráng) a fejbe...

A kanadai fejlesztőket az Unreal társszerzőiként, és a későbbi Unreal Tournament széria gyámolítóiként tartjuk számon, ehhez képest abszolút meglepetés, hogy az idei év egyik legvaskosabb single meglepetését éppen ők prezentálják...

írta» TIKA

A Dark Sector olyan, mint a mesebeli hétfejű sárkány, ami persze nem az Óperencián túl, hanem csak egy platformmal odébb, konzolokon született. Minden egyes feje pedig egy méretes koppintás az utóbbi évek legzamatosabb alkotásaiból, a Resident Eviltől például simán kaphatta a fertőzéses sztorit, a karaktereket, a Gears of Warból jöhetett a fedezékbe húzódás, és így tovább. Csillagszemű terelgetői e fenevadnak azért saját kútfőből is tettek az összképhez, a kérdés már csak az, hogy mindez elég-e az üdvösséghez.

LYUKAK, NEM CSAK A FEJEKBEN

Nincs ugyan kőbe vésve, de egy jó katasztrófás/vírusfertőzéses sztorihoz, és annak prezentálásához japán lelkület kell (lásd MGS, RE). Sajnos a Digital Extremes-nél nincs ilyen, vagy ha mégis volt, akkor a forgatókönyv nagy részét elnyelte egy tűzvész, elvitte egy áradás, amely csak és kizárólag ezen az irományon pusztított, de itt rettenetesen. Addig tiszta, hogy elszabadult egy vírus Laszriában, utóbbiról egyetlen ténylegés információ, hogy valahol Oroszország környékén kellene keresni az atlaszban. Itt nagyjából száz oldal zutty, eltűnt a semmibe. Időközben a CIA kiküldte embereit, akikkel megszakadt a kapcsolat. Az első fekete-fehér etapban Hayden Tenno amerikai „végrehajtó" bőrébe bújunk, a parancs pedig az, hogy hatoljunk be a szigorúan őrzött bázisra, és keressük meg a kollégákat. Az egyik szabadítóként ünnepel, és párás szemmel rebegne köszönő szavakat, ha fejbe nem durrantanánk. Itt azért már felsejlik, hogy nem oknyomozó riporterek volnánk, szóval a hercig, jólfésült fekete ruhás harcos komolyan veszi a takarító szerepkört. A CIA másik beépített embere Mezner, a tudós, aki a kitörés korai szakaszában maga is tanulmányozta a vírust, mostanra pedig már mint főgonosz van elkönyvelve, és egy méretes mutánssal járja a vidéket. Mezner megfertőzi hősünket is, nem tudván, hogy Hayden egy ritka betegségben, a congenitalis analgiában szenved, így a Technocyte vírus mutációja csak részben következik be, és a fertőzéssel járó őrült fájdalom sem ködösíti el az agyát a legénynek. A fémszerű bőrelváltozás a jobb karon egy bumerángot eredményez, kocsikeréknyi pengét, amelyből aztán később ötletes játékmenetbeli elemek születnek. A történet azért - mint látható - működik, és érzelmek is kerültek bele, ott lesz például Nadja – a kötelező femme fatale -, szintén volt CIA növendék, akit mi bírnánk, ő meg juszt se (a múltjáról, motivációiról nem kapunk túl sokat, és a Viktorral – első fejezet, fejlövés – való kapcsolata is homály). Valahogy olyan az egész, mintha rajtunk kívül mindenki olvasta volna a forgatókönyvet... Egyébként már az is roppant szórakoztató, hogy az öt központi szereplővel Laszria leginkább úgy fest, mint egy céges találkozó színtere (az ötödik karakter Yargo, az összekötőnk).

»Konzolport orosz módra, meglepően jó végeredménnyel...«

A VELEJE

Tudom, tudom... nem kell ahhoz az Enciklopédia Galaktika, hogy kiirtsuk Laszria honvédségét, és a mutánsokat. Rá is térek a harcélményre, amely a külső nézettel együtt a mostanság divatos fedezéktől fedezékig rohangálós fajta. Elszórt tereptárgyak, gombnyomásra mögéjük bábozódó hős, pontos célzáshoz váll feletti nézet, átgurulás a következő sarokhoz, tigrisbukfenc, szóval így irtunk mi, itt a Dark Sectorban. Közelharcban is tud csápolni a fickó, derekasan szétpofozhatók a testközelbe jutott létformák, amelyeket ha kellően legyengítünk, alkalmazhatjuk rajtuk a letárolt, meglehetősen látványos, és brutális kivégzés-formulákat. Sérüléseinket, melyeket (akárcsak a GoW-ban) a képernyő fodrozódása jelez, fedezékkereséssel gyógyíthatunk. A csatornanyílások alá kereskedők költöztek, a pályákon található pénzmagból itt vehetünk fegyvereket, illetve fejleszthetjük ezeket a koffer formájú – szintén gyűjthető – csomagokból. Mutánsok elleni gázzal feltöltött lőszerrel, lerövidített újratöltési idővel, nagyobb tárral, pontos célzást se-

»És még mondja valaki, hogy nem hozok fényt a mutánsok életébe.

»VADÁSZAT HAYDENRE«

Többjátékos módból kettőt kínál a játék, az egyik volna az Infection, amelyben Haydent kell elkapnia egy kisebb közösségnek hagyományos fegyverekkel. A másik metódusban, az Epidemic-ben pedig két csapat küzd, mindegyik oldalán egy-egy Hayden-klón, akit csapattársai igyekeznek megvédeni, a szembenállók pedig értelemszerűen kifektetni. Egyelőre játszópajtásokat nem sikerült találnom az interneten, de a konzolos visszajelzések alapján nem túl népszerű egyik sem, egy sima Laszria kontra mutáns meccsnek sokkal nagyobb lenne a vonzereje…

»"…ha a fegyver csövébe nézel, ott már semmire nem mész pénzzel…"

»CONGENITALIS ANALGIA«

A Dark Sector hősét megmentő kórság egy, a valóságban is létező betegség, amely számos néven is ismert, például Analgesia connatalis, HSAN vagy Herditer analgia. Az öröklésmenet egyelőre nem ismert, bár az érintett családokon belül halmozottan fordul elő. Az ideg- és izomrendszer zavarát magában foglaló betegség lényegében a fájdalomérzet teljes hiányát jelenti, így a páciens – általában részleges felületen (főleg végtagokon) – nem reagál sem a hideg, sem a meleg, sem a fájdalomingerre.

gítő adapterrel és más hasonló nyavalyákkal vértezhető fel az arzenál, amelyekből egy időben kettőt (egy pisztolyfélét, és egy kétkezest) birtokolhat a mutáns bérvitéz.

PENGE A KARON…

A Hayden kezébe belenőtt bumeráng egy egykezes fegyverrel párosítva a legfőbb gyilkoló eszközünk, például a pajzsos rendfenntartókra csak így érdemes vadászni (pajzs pengével felüt, sorozat a mellkasba). A glaive (pengénk hivatalos neve) amúgy az élő szöveten méretes sebzéssel eszi át magát, ám ha a C billentyűt nyomva tartjuk, és a célkereszt sárga felvillanásakor – kritikus sebzés – engedjük fel, instant kill a jutalom, és a lelakatolt ajtókat is átvágja. Ahogy a mutáció/fertőzés újabb és újabb stációit éli meg a főhős, a bumeráng funkciói is úgy bővülnek, a pengét például bullet-time-ban (lassítva) is útjára küldhetjük, közben az egérrel irányítva annak mozgását. Tűzbe, elektromos kisülésekbe, vagy jégbe hajítva rövid ideig megtartja azok sajátosságait: jegesen fagyasztja a vizet, oltja a tüzet, jégszobrot csinál az ellenfelekből, tüzes kölcsönhatással pedig a fertőzött ajtók nyithatók. Volna néhány ügyességinek mondható feladat, például az áramjárta pengét a drótkerítések rései között lasítós módban átvezetve kapcsolókat aktivizálhatunk. Szerencsére ezek a feladványok nem a frusztráló fajtából valók. A földre esett fegyvereket egyébként a bumeráng ragacsos felszíne képes a kezünkbe varázsolni, sajnos Laszria militáris állománya (amely egyébként szintúgy harcban áll a mutánsokkal) lekódolta a fegyvereit, így a mutáción átesett hősünk mancsában húsz másodpercenként megsemmisülnek ezek az eszközök. Tulajdonképpen még hálásak is lehetünk a szétfoszló karabélyokért, mert így a kereskedés és fejlesztés nem omlik légvárként a fejekre.

ALONE IN THE DARK…

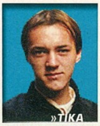
Hayden tökéletesen megformált főhős, külseje szinte életre kel a monitoron, sőt a borongós, kifejezetten sötét környezetre – legyen szó hajóról, temetőről, templomról vagy kutatóintézetről – sem lehet panasz. A vegyvédelmibe bújt katonák és a speciális képességgel (például láthatatlanság) megáldott mutánsok kivitelezése szintén a méltatható kategória. A jellemzően széles, fedezékekben bővelkedő helyszínek láncolatát a szakaszokat lezáró Bossok szétpörkölése dobja fel. Sikerült egy négylábú harci gépet is táncba vinni, sajnos az extráit – csalirakéták, orrpáncél zárása – nem sokáig (komoly öt percig) élvezhetjük. A katonákba kódolt AI fedezéktől fedezékig rakosgatja a szereplőket, gránátokat hajigál éppen a megfelelő kihívást biztosítva, a mutánsoknál viszont a szűk járatok, ajtók rendszeresen gondot okoznak, mondhatni "bedugulnak" a szerencsétlenek. Ugyanilyen illúzióromboló, hogy a lőszereket rejtő ládák képesek beleragadni Hayden lábába, és ilyenkor métereken keresztül vonszolja maga után.

Ha a cikkből nem tűnt volna ki, a Dark Sector pörgős, könnyen játszható alkotás. Az irányítás, a bumeráng és Hayden későbbi specialitásai (energiapajzs, láthatatlanság) ellenére nagyon egyszerű, és könnyen betanulható. Ha a történetben nem mélyedünk el, és nem várunk katarzist minden fejezet után, akkor hamar rabul ejti az embert a játékmenet. A látványról is elmondható, hogy talán nem napjaink legszínvonalasabb grafikája dübörög az alkotás alatt, de az optimalizálás bőven a TOP10-ben van. Lényegében a fejlesztők mindenhonnan a legjobbat hozták (lopták), de egy szépen ívelt történet, ami igazán koherenssé tehetné az egészet, nos, az sajnos lemaradt…

GRAFIKA»	»80%
HANG ÉS ZENE»	»70%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»80%

www.pcguru.hu/373

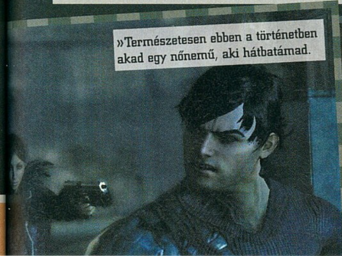
»Szépen felépített környezet, jól optimalizált grafika, és Haydennel is könnyű lenne azonosulni, ha a történetből nem hiányoznának komplett fejezetek.


»TIKA

PRO
»Könnyed irányítás és hangulatos játékmenet, megfejelve a fokozatosan fejlődő testtel és fémbumeránggal…

KONTRA
»A történet kissé hézagos és bizony az AI sem egy Skynet, a gyengus multiról nem is beszélve…

»75%«


»Természetesen ebben a történetben akad egy nőnemű, aki hátbatámad.

»Az még csak hagyján, hogy fém karom nőtt, de újabban minden kipukkan körülöttem…

BATTLEFORGE

»fejlesztő: Phenomic »kiadó: Electronic Arts. »web: www.battleforge.com
»gépigény: P4 1,8 GHz CPU, 512 GB RAM, Nvidia GeForce 6 series vagy Ati Radeon 9500, 2 GB HDD

Terítsd ki a lapjaidat!

A Phenomic stúdiót két éve vásárolta meg az EA egy akkor már folyamatban levő fejlesztés miatt, amiről már jó párszor szót ejtettünk a PC Guru hasábjain: ez volt a BattleForge, a játék, ami az ígéretek szerint alapjaiban formálja meg az RTS-ek műfaját – a várakozási idő pedig ezennel lejárt, hiszen lapunk csapatának alkalma volt letesztelni az elkészült csodát.

írta» NightBagoly

Internet-alapú számítógépes játékból mára annyi van a piacon, hogy Dunát lehetne velük rekeszteni - mégis, amikor kiderült, hogy a Phenomic (a SpellForce alkotója) is készít egyet, izgatottan kezdtük várni a végeredményt. A srácok már bizonyították, hogy képesek megreformálni egy bebetonozott műfajt, az ígéreteik alapján pedig újra erre készültek: a BattleForge ugyanis egy olyan MMO, amelyben a játékosok valós idejű csatákat vívhatnak mikrotranzakciók során megvásárolt kártyák segedelmével. Az EA jóvoltából már a béta-fázisban becsatlakozhattunk a programba, hogy megnézzük, sikerül-e ismét csodát művelni.

LAPOZZUNK!

A játék mögött rejtező mitológia lenyűgöző, pláne, ha az ember belegondol, hogy ennyi írásos anyagot csak olyan programoknál láthattunk ez idáig, amelyek egy évek, vagy évtizedek óta már meglevő világra épültek. A történet szerint adva voltak az óriások és az istenek, akik ki tudja már milyen indokkal, de egymás torkának estek, csatatérré változtatva szegény halandó emberek világát. Azok, hogy fel tudják venni a kesztyűt, és hogy nem mellesleg életben maradjanak, egy olyan eszközhöz nyúltak, amely hosszú idő óta várta, hogy felfedezzék... A kohó életre keltésével a halandók ugyan esélyt kaptak sorsuk jobbá tételére, de mint tudjuk, a hatalom könnyedén elcsábítja az embert, és mire bárki is észbe kaphatott volna, a kohó ereje máris egy rakás nagyravágyó és pusztító háborús ellenfelet teremtett. A BattleForge történelme szépen kidolgozott, habár ez nem feltétlenül jelenti azt, hogy jól is van tálalva. A kellően egyedi és jó pár ötletet tartalmazó világleírás zseniális, csak éppen nem találkozunk vele a játékban, értékeit csak akkor fedezhetjük fel, ha felcsapjuk a program részeként funkcionáló digitális enciklopédiákat. A programból nagyon hiányzik egy jól megmunkált egyjátékos kampány, amely videókkal, izgalmas karakterekkel és remek lehetőségekkel egyrészt megadta volna az egész ízét

»Kékek is, elég aprócskák, de ez senkit ne vezessen félre, ezek itt nem a Hupikék Törpikék...

»Hiába kérdezitek, nem találtunk elfogadható magyarázatot arra, hogy ezek az alakok miért ütlegelnek egy hatalmas sziklát...

»Nem győzzük hangsúlyozni, hogy a sziklák nem ellenfelek, hanem jól kihasználható stratégiai képződmények...

»VIRTUÁLIS GYŰJTÖGETÉS«

Hihetetlen, de igaz, hogy az első gyűjtögetős internetes kártyajátékért több mint tíz esztendőt kell visszautaznunk az időben: 1997-ben járunk, amikor is megjelenik az első két fecske, a Sanctum és a Chron X - azóta pedig, mint a lavina zúdultak a nyakunkba a legkülönbözőbb darabok: a Legends of Norrath az EverQuest világában való paklis kalandozás volt, a Lord of the Rings Trading Card Game J.R.R. Tolkien világát árusította ki, a Magic: The Gathering Online pedig a műfaj megteremtőjének kikiáltott gyűjtögetős kártyajáték első, és máig egyetlen internetes változata - a kiadó szerint több százezer accounttal, egyszerre 2-4000 bejelentkezett játékossal, és a teljes Magic-brand 30-50%-os részesedésével büszkélkedhetnek. Az alapok tehát le vannak fektetve - azonban még egy sem volt, ami így keverte volna a valós idejű stratégiai, és a gyűjtögetős kártyajátékokat - ennek úttörője lehet a BattleForge.

(a deli vásárló nem egyből a mély vízben kezdene), másrészt pedig a sok-sok munkával előállított hátteret is jobban megismertette volna a közönséggel. Ilyen sajnos nincs, azonban kalapot kell emelnünk a már a SpellForceban is bizonyított grafikusok előtt - a BattleForge ugyanis, bár kizárólag interneten játszható, lenyűgöző külcsínnel lett ellátva. A talajon dübörgő lények egyrészt nagyon ízlésesen, és remek művészi stílusban lettek kivitelezve, másrészt a jól sikerült méretarányoknak köszönhetően tényleg van különbség kicsi és nagy között. Ha az ember megidéz egy alacsony szintű lénycsoportot, azok szinte eltörpülnek a hatalmas térképen (mégis, remekül és aprólékosan vannak létrehozva), majd, ha hirtelen egy robosztus szörny jelenik meg, elférnek a lábai között. Bár leírva ez nem jön elő, talán a BattleForge az első olyan nagyobb program, amelyben végre a méretarányok is fontos szerepet kaptak, erre pedig a különböző térképek tervezői nagyon ügyesen rá is játszottak - nincs félelmetesebb élmény annál, mint amikor egy monstrummal megmászunk egy hegyet, és alattunk eltörpül az ellenfél serege. Bár a különböző pályák meglehetősen spórolósra sikeredtek (már ami a háromszögek számát illeti), ezt senki nem róhatja fel hibaként: a kissé eltúlzott színekkel operáló, pasztellfestményszerű környék ugyanis, hála a felhasznált fizikai motornak, valójában terep, nem pedig egy statikus háttér. Bár a műfaj szinte összes darabja járt nálam, az biztos, hogy ilyen jól sikerült tájszimulációval eddig még nem találkoztam - a nagyobb lények csörtéjének semmi nem állhat ellen, varázslataink pedig nemcsak a földet, hanem a fákat, és a sziklákat is megrázzák, amelyek aztán a fizikai törvényeinek megfelelően viselkednek. A kulcsszó esetünkben a fizika szóban leledzik, hiszen egy remek kisegítőmotor dübörög a program szívében, amely ráadásul a méretarányokkal való alázatos bánásmód miatt hihetetlenül látványossá varázsolja az összes küzdelmet. A nagyobb szörnyek (melyek valósággal elsöprik a náluk kisebbeket) meg sem remegnek a talajt meggyűrő varázslatok alatt, a lábaiknál kuporgó többiek azonban szanaszét repkednek tőlük - a csatát pedig a levegőben is rémek vívják, néha kiemelve valakit a tömegből, vagy becsapódva a legnagyobb haddelhadd közepébe.

> »A játék elején rögtön kapunk 16 alapkártyát és elkölthetünk 3000 BF pontot. Nem tűnik olyan soknak, de ebből további 96 kártya vásárolható.«

SZEREZD HÁT MEG MIND!

Már párszor céloztunk rá, de most egyből a közepébe vágunk: a BattleForge egy gyűjtögetős kártyajáték, amely megjelenésekor 200 különböző lappal startol. Bár az EA biztosított nekünk egy, az összes lapot (a bétában ez 170 körül lehetett) tartalmazó accountot, mi, visszanyúlva kamaszkorunk legszebb éveihez, igazi kezdővel vágtunk bele a szoftverbe, hogy hatni tudjon a stílus igazi varázsa, a kártyagyűjtögetés. A teszt alatt 1500 BF ponttal rendelkeztünk, amelyből pont kijött egy gyűjtődoboznyi kártyacsomag (5 véletlenszerűen generálódó átlagos, 2 átlagon felüli és egy ritka vagy különösen ritka lap a csomag tartalma). Ami poén, hogy ugyanúgy kell bontogatni őket, mint a valódiakat, sőt, ha kívánjuk, akár egyesével is megnézhetjük a begyűjtött újoncokat, áldozva az egészséges izgalom örömének. Miután relatíve sokféle kártya létezik, nagyon nehéz két, akár csak hasonló koncepció mentén felépített összeállítással találkozni - milliónyi lehetőség van a nyerő taktika kidolgozására, amelyek aztán a vásárolt lapok függvényében akár két játék között is gyökeresen megváltozhatnak. A kiadási szisztéma is a klasszikus, gyűjtögetős kártyajátékokra hajaz: induláskor lesz egy úgynevezett twilight edition kártyacsomag, a már említett 200 különböző lappal, amelyeket aztán külön (mondjuk 15 új lapot tartalmazó) kiadásokkal dobnak majd fel. Egyesével nem vásárolhatunk lapokat, így a játékosok rá vannak kényszerítve a cserére, az egymás közötti kereskedelemre – természetesen a gyakoriság függvényében itt is megvan minden lapnak a maga értéke, a piactéren való barangolással hamar átláthatóvá válik számunkra a rendszer. A világtérképen kóborolva lapjainkat több módon is bevethetjük - a legkézenfekvőbb megoldás az egy vagy több játékost megkövetelő kooperatív terepek kipróbálása

»Aggodalomra semmi ok, egy ilyen jelenet a játékban teljesen átlátható.

»Hmmm. Lehet ezek mégis a Hupikék Törpikék és épp Hókuszpók várát támadják...?

»Hatalmas fááák között, gombaházakban lakunk és mindenkit tűzgolyóval dobálgatuuuunk...

lesz. Ezekben küldetéseket kell megoldanunk (három nehézségi szintre bontva - minél keményebben futunk neki, annál több és nehezebb feladatunk lesz) egyedül, vagy 1, 3, esetleg 11 játékos oldalán. A csapatmunkára remekül építő vidékek izgalmas missziók sokaságát nyújtják, azonban hiányzik a köztük lévő valódi összekötő kapocs, a komplex sztori, és emiatt az embernek felemás érzése van játék közben. Ez azonban hamar elmúlhat, hiszen a program már az összedolgozós részeken is folyamatosan jutalmaz - pontokkal, kártyákkal, vagy éppenséggel tapasztalattal. Ez utóbbi segítségével egyjátékos szinteket léphetünk, és korábban ismeretlen dolgok nyílhatnak meg előttünk. Természetesen, miután ez egy kártyajáték, remekül kidolgozott rang nélküli csatákra (amelyekben tesztelhetjük a paklinkat) és rangos meccsekre (amelyekben győzelmekért szintén pontok, többjátékos szinteket érő tapasztalati pontok, és kártya-fejlesztő extrák járnak) is sor kerülhet: ezek kétségtelenül a legnagyobb erősségei a BattleForge-nak. No de mihez is kezdjünk a lapjainkkal?

CSAPD LE, (DÉMON)CSACSI!

Miután összeállítottuk lapjainkat, és beléptünk egy térképre, azonnal valós időben találjuk magunkat. Ahhoz, hogy lapjaink megelevenedjenek a képernyőn, hatalomra, és egy, az adott elemhez rendelt gömbre van szükségünk. Hatalmat könnyen szerezhetünk magunknak - a pályákon szétszórva találhatunk erőnyerőket, amelyekre egy építményt szimpla klikkeléssel felépítve máris özönlik majd hozzánk adott időnként adott mennyiség - a gömbök azonban már sokkal finomabb szisztémán alapulnak. Minden kártyánknak két kijátszási feltétele van, a második, vagyis a gömbök milyensége és mennyisége esetünkben fontosabb: szintén fix helyekre telepítve felhúzhatunk ősi építményeket, amelyek abban a színben pompáznak, amilyet választunk. Sok lapnak van fix színes idézési költsége (rendelkezzünk egy vagy több, a lap eleméhez - már említettem, tűz, jég, természet, árny - idomuló gömbbel), és van olyan, amely csak az első kötelező színt határozza meg (olyanok, amelyekhez mondjuk egy árny, és két bármilyen gömb megléte szükséges) a többit ránk bízza. Egy-egy ilyen építményt felhúzni jóval tovább tart, mint egy erőnyerőt, arról már nem

»A kártya és a stratégia tökéletes frigye a BattleForge...«

»Sose gondoltad volna, hogy egy pakli kártyával ekkora balhét lehet csinálni...

»A PHENOMIC-HISTÓRIA«

Az 1997-ben alapított Phenomic Game Development igen jó hírnek örvendett - a német, azon belül is ingelheimi vállalat munkásai olyan játékok fejlesztésében vettek részt, mint a zseniális Settlers 1, illetve annak legjobb folytatása, a Settlers 3.

A bedolgozások után jó sokáig kellett várni egy átütő saját címre - 2004-ben aztán végül csak sikerült a piacra tuszkolni a Spellforce első részét, amely előtt egyaránt hanyatt esett a szaksajtó és a játékos társadalom is. A sikerrel sokat kezdeni nem tudó cég ezután villámsebesen készített két küldetéslemezt a stratégiai szerepjátékhoz, amelyek alaposan megcsappantották a brand, és ezzel a Phenomic hírnevét is, így gyorsan nekifeküdtek a folytatásnak, és az összes kreativitásukat beleölték - a történelem során nem sokadszorra fordult elő, hogy egy folytatás, vagyis a SpellForce 2: Shadow Wars minden tekintetben jobb kritikákat kapott, mint a nagy elődje.

A csapat ezután nem szállt el, inkább tárgyalásokat kezdett a stratégiai, illetve kreatív szakemberektől azóta már megváló Electronic Artsal, míg végül 2007 augusztusában sikerült egy felvásárlás során biztos pozícióhoz, és ezzel együtt folyamatos tőkéhez jutniuk. Körülbelül három esztendeje készítették a BattleForge-ot, kreativitásban pedig ez sem szenved hiányt...

»Az embernek minden egyes új paklinál megindul az egészséges nyálelválasztása...

»MINDENKI MÁSKÉPP CSINÁLJA«

Amikor pár esztendővel ezelőtt egy kávészagú hajnalon modemmel próbáltuk ki az Ultima Online-t, fel sem merült bennünk, hogy a program műfajt teremt - olyat, ami ha nem is tartja kizárólagosan életben, de legalábbis jól táplálja az apadó PC-s piacot. MMO-ból azóta már annyi van, hogy felsorolni is több órába telne, hát nem csoda, hogy az Ultima-receptet (amelyet a Blizzard tökéletesített a World of Warcrafttal) milliónyi egyéb műfajjal próbálják ötvözni. Volt már példa ügyességi elemekkel tarkított változatra (mint a Dragonica, amelyben a Mario-szerű platform-elemek legalább akkora szerepet kaptak, mint magának a karakternek a tutujgatása), olyanra, amelyben a harci jeleneteket megpróbálták a több ezer játékos dacára valós idejű célzással és pergő akcióval felönteni (mint a megboldogult Tabula Rasha), valamint Tomb Raider-szerű ötvözetre is (mint a D&D Online, ahol az útvesztők közepén bizony az ügyességünket és szürkeállományunkat is latba kellett vetni a győzelemért).

is beszélve, hogy minél többel rendelkezünk, annál többet kell majd értük fizetnünk. Belépünk tehát a valós idejű területre, kezdődhet a csata: a kezünkben található lapok segítségével megpróbálunk minél több forrást begyűjteni, és megszerezni az ellenfélét – aki hasonló célokat dédelget velünk szemben. A gömbjeink számától függően (amelyekből érdemes a folyamatos nyersanyag-áremelkedés, illetve a relatíve kevés beszerezhető pozíció miatt maximum kétfélét építeni - és a paklinkat is ez alapján összeállítani) egyre erősebb és erősebb lapok kerülnek játékba, amelyek virtuális valósággá válnak, amint kifizettük az idézési költséget. Vannak szörnyek (amelyek minél több gömbünk van, annál több speciális képességgel, és általában robusztusabb külsővel rendelkeznek), építmények (amelyek segíthetnek a pontok védelmében, de nem is jelennek meg azonnal a csatatéren) és varázslatok (amelyekkel a poklot szabadíthatjuk el a küzdőtéren, vagy éppenséggel gyógyíthatjuk a mieinket). Ezeket az elemeket kombinálhatjuk (sőt, kell is) egy saját pakliszisztéma szerint: a hordarajongók valószínűleg milliónyi, relatíve alacsony gömb- és erőmennyiséget megkövetelő szörnnyel zsúfolják tele a dekkeket, pár, őket erősítő mágiával karöltve, míg az árkánhatalmak hívei jó esélylyel kevés, de varázslataikkal reakcióba lépő lényt alkalmaznak majd - a taktikák száma gyakorlatilag végtelen. Ha pedig unjuk a paklit, elég csak (mondjuk bankszámláról...) feltölteni a BattleForge pontjainkat, és bevásárolni pár paklit, esetleg néhány nekünk szükséges lapot...

»Mielőtt bárki beleélné magát, a megszerzett pontokkal nem lehet kereskedni, így a BattleForge-on az EA-n kívül senki nem fog meggazdagondi.«

ÚJ ÉLMÉNY?

Fura dolog ez, de életemben először éreztem azt az izgalmat egy játékban, amely kamaszkorom legszebb bontogatós élményeihez hasonlított: először szinte félkarú voltam, aztán, ahogy megvívtam pár küzdelmet, és elcseréltem pár, nekem szükséges lapot, lassan elindultam egy koncepció mentén (tűz és árny), és egyre inkább megéreztem a program valódi ízét. Az ötletes megvalósításnak hála pedig az ember tényleg úgy érzi, hogy vásárolt valamit, amikor beruházott egy pakliba - ahogy egyesével fordítjuk át a lapokat, szinte magunkban drukkolunk, hogy valami olyan bukkanjon fel, ami majd jól mutat a gyűjteményünkben és a seregünkben. Ha más miatt nem is, hát emiatt biztos, hogy óva intenék mindenkit a túlzott rajongástól: a BattleForge az első olyan számítógépes program, amely többjátékos lehetőségeinek hála az ember fülébe ülteti a gyűjtőszenvedély bogarát, onnantól fogva pedig mire észbe kapunk, jó eséllyel már jó pár dollárt elvertünk egy gyakorlatilag megfoghatatlan szórakozásra. Nincs ezzel természetesen gond, sőt, a béta alatt kiderült, hogy ügyes cserékkel, és az indulótőkével is lehet mit kezdeni - de szinte biztos, hogy azok, akik pénzt áldoznak majd a programra, gyakorlatilag verhetetlenné válnak a hobbijátékosokkal szemben. Erre a gondra ugyanis eddig egy mikrotranzakciós szoftver sem szolgált megoldással, és nem úgy tűnt, hogy az EA zászlaja alatt a fejlesztők akár csak törekedtek volna rá. Ettől függetlenül természetesen a játék zseniális, látványos, és hihetetlenül addiktív. Kipróbálását bátran ajánljuk kártya, és valós idejű stratégiai játékrajongóknak egyaránt, hisz mindannyian megtalálhatják benne a számításaikat; a BattleForge a két műfajt remekül keverte, ezáltal hozva egy különös, eddig nem érzett ízt a már ismert receptekbe. «

»Kissé fagyos lett itt a hangulat, de abban is biztosak vagyunk, hogy hamarosan forró lesz a helyzet...

GRAFIKA»	»80%
HANG ÉS ZENE»	»90%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»80%

www.pcguru.hu/1291

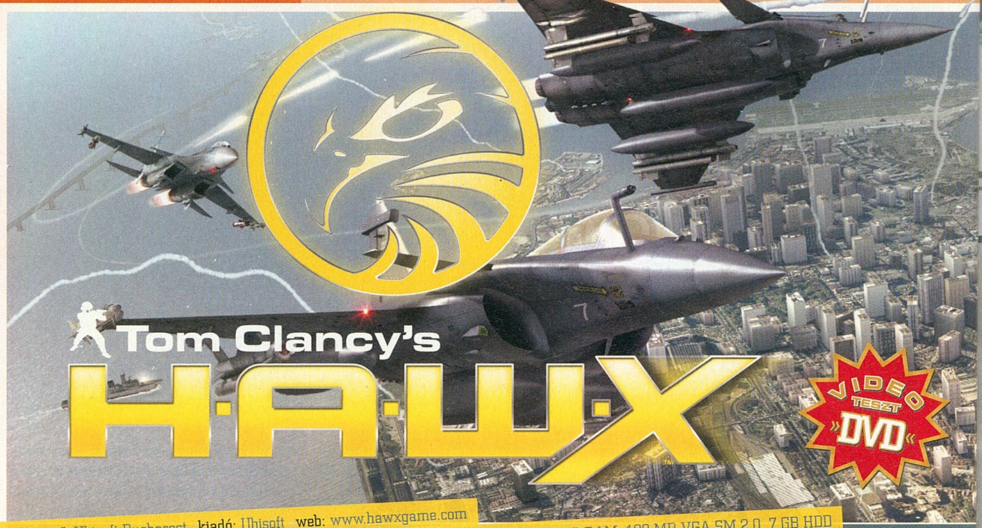
»Lehetetlennek tűnt mixelni a valós idejű stratégiák és a gyűjtögetős kártyajátékok műfaját. Az ember képtelen volt elhinni, hogy élvezetes lehet a végtermék - a Phenomic azonban megcsinálta.

»NIGHTBAGOLY

PRO
»Lenyűgöző grafika, alaposan átgondolt rendszer, minden tekintetben profi megvalósítás

KONTRA
»Kizárólag az interneten lehet vele játszani, igazi egyjátékos kampány hiánya.

»90%«



fejlesztő: Ubisoft Bucharest kiadó: Ubisoft web: www.hawxgame.com
gépigény: P4 2 GHz CPU, 1 GB RAM, 128 MB VGA SM 2.0, 7 GB HDD

Egy titok: gyerekkoromban a Top Gun és a Vasmadarak című mozik megnézése után eldöntöttem, én bizony vadászpilóta leszek. Persze nem csak Tom Cruise vagány napszemüvege, hanem az őrült manőverekre képes szuperrepülők is nagy szerepet játszottak ebben a döntésemben. A sors kegyetlensége, hogy a tervem dugába dőlt, de az Ubisoft Bucharest fejlesztői most úgy tűnik, kárpótolnak kicsit az elveszett álomért...

írta» MO

»Anyuuuu, repülök hazaaa. Még egy perc és máris otthon vagyok...

»Hah! Nem sokon múlt, hogy nem késtük le az idei tűzijátékot.

Bizonyos értelemben mérföldkőhöz érkezett a Tom Clancy nevével fémjelzett játéksorozat, hiszen eddig csupán a földön, mostantól kezdve azonban a levegőben is megvívhatjuk harcunkat a gaz ellennel. A HAWX ugyanis repülőgép-szimulátor (a szimulátor megnevezést azért kéretik nem teljesen komolyan venni), ám a játék sokkal inkább a harcot és a szórakozást helyezi a középpontba, semmint a legapróbb részletekig kidolgozott, valósághű repülés-szimulációt. Más szóval: nem kell hetekig gyakorolnunk a felszállást, mint például az IL-2-ben, és nem kell ismernünk az összes kütyüt és kijelzőt sem, amik a pilótafülkénkben helyet foglalnak. Elég csupán ráérezni a repülő irányítására, jó reflexekkel és tájékozódási készséggel bírni és máris belevághatunk a Tom Clancy univerzumába helyezett izgalmas történetbe. Az író neve pedig általában garancia a jó történetre, így a HAWX sztorija is több annál, minthogy egyszerűen rommá kell lőni az ellenséget. A játék a közeljövőben játszódik, ahol az úgynevezett PMC-k, vagyis a privát katonai szervezetek uralják a világot. A PMC-k egyre nagyobb térnyerésének köszönhetően a világ globális konfliktus szélére sodródik, és még az addig legyőzhetetlennek hitt Egyesült Államok létét is veszély fenyegeti. A vadászgépünk pilótafülkéjéből nekünk kell rendet tennünk a világban, szándékunknak pedig géppuskákkal, hőkövető rakétákkal és egyéb pusztító fegyverekkel adhatunk nyomatékot. A rendcsinálásnak ötven légi szörnnyel láthatunk neki, elképesztő részletgazdagsággal kialakított környezetben, melyet valós helyszínekről mintáztak (pl. Rio De Janeiro a Jézus szoborral) a világ jelenlegi legmodernebb radarrendszerének, a GeoEye-nak a segítségével. A készítők szerint, ahol egy bucka van a valóságban, azt a játék virtuális területén ugyanott megtaláljuk. Hogy ez valójában tényleg így van-e, vagy sem, az tulajdonképpen lényegtelen, mert bár el kell ismerni, hogy a helyszínek tényleg nagyon pofásak lettek, és a grafika sem az utolsó, mégis a játékmenet teszi a HAWX-ot igazán élvezetes szórakozássá.

Szimpatikus, amit az Ubisoft szakemberei célul tűztek maguk elé a HAWX megalkotása során. Jelesül egy viszonylag könnyen játszható, ám bizonyos szinten mégis realisztikus és kihívást jelentő játék monitorra varázslását. Alapvetően a játék arcade stílusú, ám a beállítások módosításával bizony még az elkötelezett szimulátorrajongók számára is kihívást és remek szórakozást jelenthet. Bizonyos beállítások hatására a játékmenet realisztikus (de nem túlbonyolított) lesz, és ugyan rengeteg dologra kell odafigyelnünk, de azért mégsem kell egy valódi pilótát helyettesítenünk. A HAWX legnagyobb erénye, hogy a készítők megtalálták a tökéletes megoldást a játék irányítására. Az

»Szép dolog a díszkíséret, de vajon miért lőnek ezek rám...?

ERS, vagyis az Enhanced Reality System biztosítja a rutintalan pilóták számára a kellemes játékélményt. Bekapcsolt állapotban az ERS nagyon hasznos, ugyanis előre jelzi a felénk közeledő rakétákat, segít megtalálni a földi célpontokat (ez különösen az épületek közt megbúvó ellenséges földi egységek kiiktatásában játszik fontos szerepet), vagy például a képernyőn megjelenő digitális háromszögekből álló folyosót követve mutatja meg a legegyszerűbb manővert, amivel az ellenséges gépek háta mögé kerülhetünk. Az ERS egyetlen gombnyomással szabadon ki- és bekapcsolható a játék során, csakúgy, ahogy a másik könnyítő funkció, az Assistance mód is. Az Assistance bekapcsolásakor a kamera szorosan a gép mögött helyezkedik el (vagy a pilótafülkében), a játék pedig segítséget ad a manőverezéshez, a közelharchoz és könnyen irányíthatóvá teszi a gépmadarat alattunk, ugyanakkor jelentősen lekorlátozza a repülő valódi képességeit. Az Assitance kikapcsolásával sokkal izgalmasabbá és nehezebbé tehetjük a játékmenetet, hiszen ilyenkor egy távoli kameranézetből irányítjuk a gépet, aminek képességeit maximálisan (sőt olykor a fizikát s egyben a valóságot is meghazudtolóan) kiaknázhatjuk. Tulajdonképpen a dugóhúzó a legegyszerűbb figura, amit ilyenkor bemutathatunk: óriásiakat farolhatunk az égbolton, légi bukfencet vetve kerülhetünk az ellenséges repülő hátába, szorult helyzetben pedig hatalmas fékezéssel elérhetjük, hogy repülőnk szédületes iramban zuhanjon lefelé, majd pár másodperc küzdelem után újra az irányításunk alá vonva a gépet teljes erőbedobással vethetjük bele magunkat ismét a háborúba. Természetesen nem csupán a tapasztalt szobapilótáknak javallott az Assistance kikapcsolása, hiszen, ha az ellenfél nagyon ránk tapad, egy gombnyomással máris sokkal fürgébben menthetjük az irhánkat. Ilyenkor fokozott odafigyelést igényel a gép levegőben tartása, ám az irányítás mit sem változik. Egyetlen hátránya van csak a dolognak: gyakran elveszítjük a térérzékünket a sok nyaktörő manőver közepette, és néha bizony fogalmunk sincs, hogy merre van az ég, és merre a föld.

A HAWX főmenüjébe lépve több játékmódban vághatunk neki a légi vadászatnak. Új kampány kezdésével a sztorimódot játszhatjuk végig, az egyszerű misszió kiválasztásával a már kinyitott egyedi küldetések között tallózhatunk, míg a free fly-ban kedvünkre tesztelhetjük a pilótatudásunkat és a repülőgépeket. Értelemszerűen a kezdetekkor nem áll rendelkezésünkre mind az ötven jószág, a sztorimód teljesítésével folyamatosan nyerjük majd el őket, csakúgy, ahogyan a hozzájuk tartozó fegyverarzenál-csomagokat. Kezdésnek húsz különféle repülővel emelkedhetünk a magasba, persze csak képletesen, hiszen felszállnunk és landolnunk nem kell, az összes küldetést már a levegőben kezdjük, és jobb esetben ott is fejezzük be. A repülőgépek irányítása között ugyan ordítóan nagy különbség nincsen, ám annyi bizonyos, hogy nagyon meg fogjuk érezni, ha mondjuk a Nighthawk után egy Tomcat botkormánya mögé ülünk át. A repülőgépek több érték alapján rangsorolódnak, ezek segítenek dönteni abban, hogy melyik misszióhoz melyik típust válasszuk. A kampány során a gép mindig megjelöli az ideális választást, ám ha egy másik repülő jobban a kezünkre áll, dönthetünk amellett is. A küldetés célját azért mindig vegyük figyelembe, hiszen valamelyiknél egy fürgébb, gyorsabb manőverekre képes repülőre, míg a másiknál egy nagyobb tűzerővel bíróra lesz szükségünk. A kampány játékmód 19 küldetést és több mint 150 egyéb teljesítendő feladatot tartogat a pilóták számára, így egy időre biztos, hogy a HAWX elé kényszerülünk, ha szeretnénk teljesíteni az összes missziót. Pláne, hogy sok küldetés meglehetősen összetett és hosszú. Ám egy pillanatra sem unalmas, hiszen még a küldetésen belüli feladatok is igen sokszínűek: részünk lesz helikopter kíséretben, ellenséges radarokra vadászásban, földi egységek bombázásában, a sajátunk megvédésében és természetesen az óceán felett vívott látványos légi ütközetekben egyaránt. Ráadásképp a nehézségi szinten is állíthatunk, ha azt akarjuk, hogy nagyobb kihívást jelentsenek a missziók. Az alap a Normal mód, itt tökig töltött fegyverekkel vághatunk neki a küldetésnek, az ellenfelek lövedékei pedig csak minimális kárt okoznak majd a kaszninkban. A Hard módban a töltényszámunk nem, a sebezhetőségünk azonban negatív irányba változik, míg az Elite fokozaton kevesebb munícióval és realisztikus sérülésmodellel küzdhetünk a túlélésért. Kis segítség, hogy a kötelékünkbe tartozó gépeknek utasításokat adhatunk a küldetések közben, amit korrekt módon kihasználhatunk. Például kérésünkre a szárnysegédek derék módon segítenek majd elpusztítani, vagy éppen megvédeni egy adott célpontot. Az online multiplayer mód szintén kitűnő móka, nem csupán egymás ellen vagy csapatokba verődve (akár tizenhatan) szánthatjuk fel a bárányfelhőket, hanem a háborús repülőszimulátorok történetében először több társunkkal kooperálva hajthatjuk végre a sztorimód küldetéseit. Azt hiszem most már tényleg csak a Cruise-féle retro napszemüveg beszerzése van hátra, hiszen a Tom Clancy's HAWX a repülésélményt, a vad légi ütközeteket és a fantasztikus vadászgépeket már biztosítja.

»Kiváló égi móka. Nem csak a repülők megszállottjainak...«

»Tom Clancy's Hawx«

GRAFIKA»	»90%
HANG ÉS ZENE»	»80%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»80%

www.pcguru.hu/957

»Remek repülős játék, amely korrekt történettel és skálázható nehézséggel várja a játékosokat. És nem csak a vasmadarak megszállottjait...

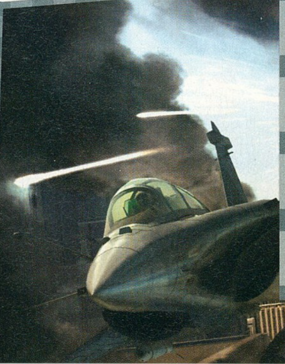
»MD

PRO
»Kiváló grafika, könnyed irányítás, amit folyamatosan állítgathatunk a tapasztalatunkhoz mérten...

KONTRA
»Nincs, abban az esetben, hogyha nem egy kőkemény szimulátort vártunk-

»85%«

»Basszus a hülye madarak! Rosszabbak mint a biciklisek a lenti forgalomban!



MEN OF WAR

»fejlesztő: Best Ways/DMS
»kiadó: 1C Company »web: www.menofwargame.com
»gépigény: P4 2.6 GHz CPU, 1 GB RAM, 128 MB VRAM, 5 GB HDD

A második világháború harmadszor

Emlékszünk arra a pillanatra, amikor Shrek és szamár az ogre lét lelki mélységeit boncolgatják? „Az ogre olyan, mint a hagyma...” No kérem, a Men of War is olyan. Pont mint a hagyma, szóval réteges. És egyébként meg majdnem olyan, mint a Soldiers: Heroes of WWII, vagy a Faces of War. Az ukrán Best Way ugyanis épp csak annyit tett az imént említett sorozathoz, hogy az újra felmelegített világháborús téma habostortaként csusszanjon le a felhasználónak...

írta» TIKA

A kárhányszor kerülnek szóba a valós idejű stratégiák és a II. világháború, etalonként szoktuk megjelölni a Soldiers franchise-t. Az ok a hagyma. Tudjátok, a rétegek. Ukránék ugyanis idejekorán szembe mentek a trenddel, és a nyersanyaggyűjtős, gyártósoros sablont elásták jó mélyre, hogy a háború kisléptékű életképeibe helyezett maroknyi katona virtuális hátizsákkal és cserélgethető fegyverekkel váltsa meg az RTS-világ kasztosodó tömegeit. A földről felkapott géppuskát különösebb gond nélkül kezelte az addig csak karabélyt látott baka; ha tank jött szembe, rakétavető után illett turkálni a hullák "zsebeiben", sőt volt/van elsősegélycsomag, rohamsisak, kés, gránát, robbanóanyag, akna, amit csak szeretnénk. Hatótáv, tűzgyorsaság, tárméret tekintetében pedig követik a valós műszaki paramétereket. Még mindig hagyma. A pálya objektumai helyzetérzékenyen reagálnak az egérkurzorra, a katona odaparancsolható minden fedezéknek tűnő tereptárgy mögé (vagy elé) akár térdelve, állva vagy fekve. Ne feledjük, ezen lehetőségek fejlesztésekor a Company of Heroes-nak még kósza bitjei sem voltak a Relic merevlemezein. És megint csak hagyma. A felvonuló haditechnika kerekes, lánctalpas, állványos darabjai kompatibilisek a gyalogossokkal, szóval ha egy löveg, légvédelmi üteg mögül kihal a kezelőszemélyzet, megfelelő mennyiségű katona pótolhatja, elfoglalhatja azt. Páncélosok, teherautók, dzsipek tekintetében ugyanez a szituáció, megfejelve pár extrával – vontatható lövegek, tankokra felkapaszkodó gyalogság. És persze itt is minden abszolút realisztikus (van lőszerkészlet, üzemanyagtartály, stb.). Hagyma vége.

> »Sok újdonság ugyan nincs benne, de így is a gép előtt tart...«

MOSZKVA VAGY TOBRUK?!

A Men of War időszámítása 1941-től indul, amely mindhárom hadviselő fél – orosz, német, szövetséges – kampányának jót tett. A szovjetek Moszkvát védik, pazar pályatervezéssel (mélységi védelem, partizánakciók, stb.) kombinálva a korai (szűkös) hadianyagokat. Az észak-afrikai hadszíntér azt a Japánra kihegyezett délkelet-ázsiai kalandozást pótolja, amelyre a kezdet kezdetén ígéretet tett a fejlesztő gárda, de cseppnyi hiány-

»Nincs ezen mit szépíteni, ezen a screenshoton valami kegyetlenül felrobbant. A háború kegyetlen - vagy ezt mondtuk már?

»DIRECT CONTROL, AZ ÁTVÁLTÓ«

A Soldiers: HoWWII-ben debütált az a Direct Control (End billentyű) funkció, amely kiragadhatta a kavalkádból bármelyik szereplőt, és pontszerű célzással, késleltetett gránátdobással ruházta fel, illetve kurzorgombokkal irányítható főszereplővé avanzsálta a szimpla RTS-figurát (vagy éppen páncélost, löveget és így tovább). Segítségével a nehézpáncélosokon is letapogathatóvá vált a gyenge felület, no meg akkoriban (és most is) a tolatni tudó, illetve a helyben forduló tank fogalma a taktikai paradicsommal ért fel. Ez az ukránok és a sorozat vitathatatlan öröksége...

»Ez a srác aztán tudja, hogyan kell pillanatok alatt forró hangulatot generálni...

érzetem (Africa Corps, Torch hadművelet a mágikus szavak) sem volt a kimaradt keleti banzáj miatt. Az új idősíkkal és helyszínekkel kitárult a világ, lévén alig találni olyan küldetést, ahol 3-4 kósza bakával, vagy egy szál tankkal kellene végigrongyolni a térképen. Azért persze a Commandos utánérzést keltő, holttestpakolós, lopakodós őrületből is maradt pár a pakkban, de többnyire 40-50 katona és 6-8 páncélozott egység vonul fel rögtön az elején, hogy utolsó leheletig védjen egy orosz hadtáp-vonatot, vagy katlanba csalja a britek sivatagi erőit. Ekkora tömeget kezelni persze nem könnyű, talán ez az egyetlen gyenge pontja a Men of War-nak. Szerencsére vannak könnyítések, hisz eleve úgy alakul a hadi helyzet, hogy mindig a pálya egy viszonylag szűk keresztmetszetére koncentrálódjanak az események, illetve az AI is besegít, mint például Krétán, ahol a hátul lepotyogó ejtőernyős utánpótlás igyekszik felzárkózni, és saját magától is megtalálja a fedezékeket. Apropó utánpótlás, néhány küldetésben a képernyő jobb szélén felsorakozó készletből magunk is vásárolhatunk akár járműveket, akár lövegeket személyzettel együtt, sőt, eleve oda kérhetjük be az új darabot, ahol az majd felhasználásra kerül, és nem a pálya széléről kell összebogarászni. A lekérhető darabok mennyisége, összeállítása a küldetések fázisaihoz alkalmazkodik, a szükséges "nyersanyag" pedig az eltelt idő és a stratégiai célok elérésével begyűjtött jutalomból tevődik össze (értelemszerűen nem tankhadosztályokat kérhetünk le, hanem egyszerre mindig csak egy darabot, aztán ha van még pontunk, akkor az előző egységhez tartozó időlimit lejártával kérhető a következő). Az irányításban a Direct Control természetesen adott, és noha a legtöbb szituációban az idő vasmarka mogyorózza a játékost, van lehetőség magunkhoz ragadni a kezdeményezést. A három nehézségi fokból – majdnem brutális, brutális, nagyon brutális –, mindenképp az easy-t ajánlom kezdésnek. A kezelőfelület a Faces of War óta semmit nem változott, egyedül a minitérképpel lehet variálni egy keveset. A rajokra osztható embertömeg megtartotta a FoW kezelési erényeit (rajok létrehozása és ezekből kiemelve a spéci feladatkörök ikonjai), és persze hozza az eredeti Soldiers szinte leküzdhetetlenségig fokozott kihívásait.

»A játék magyarul kerül kereskedelmi forgalomba és ha hibát találtok benne, akkor bombázzátok levelekkel Miguelt, ugyanis részt vett a lokalizációban.«

A GEM...

A vizuális összhatás még mindig esztétikusan praktikus, azaz szép is, jó is – a terep rombolható, a fák eldőlnek, az épületek beomlanak a lánctalpak alatt. A katonák nem egyszerűen meghalnak, pusztulásuk tragikus – szinte lassított – mementója a háború káoszának. A járművek sérülésmodellje úgyszintén közelít a remélthez, realizmusában ugyan hajszálnyi repedésekkel (nem teljesen pontos), de kezelésében (javítási lehetőség), látványban már messze túlmutatva a megszokottakon. A robbanások képei hátborzongatóak, kiszakad a motor, a detonáció letépi a tornyot, a búvónyílásokból az égő kezelőszemélyzet mászik elő, miközben a szétpermetező tűztől lángot fog az aljnövényzet. A talajszintre levitt kamera pedig folyamatosan pumpálja az arcunkba a háború minden egyes részletét aprólékosan megmutató engine (a GEM harmadik generációs változata, az első a Soldiersben debütált) képeit. A zenei aláfestés teljesen elhanyagolható tényező ebben a kompozícióban és nem is különösebben izmos, a társszerzőként jegyzett DMS viszont állítólag belenyúlt a hangokba, azonban én nem vettem észre, hogy jobb, vagy más lett volna, mint az előző részekben. A fizikai modell a rombolhatóság tükrében példás, viszont a kilőtt járműveken átgázoló tankoknál van egy kis súlytalanságérzet. Az AI a Faces of War után nekem mindenképp pozitív meglepetés, persze azért még nem Skynet szintű a dolog, de bátran magukra hagyhatók a megfelelő pozícióba letett harcosok (a közelbe jutó páncélosokat megszórják páncéltörő gránátokkal, a szünetekben gyógyítanak). A multiplayer támogatás kifejezetten erős, 7 játékmód, max. 16 játékos, sőt kooperatívban is ki lehet próbálni a pályákat. A játékhoz mellékelt Game editor teszi fel a koronát a műre, a felhasználóbarát felületen keresztül új pályákat, küldetéseket barkácsolhatnak a vállalkozó kedvűek...

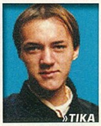
MOW VAGY TOV?!

A helyzet iróniája, hogy a Best Way a bevonható utánpótlással, a szélesebb frontszakaszokkal és a megnövelt emberanyaggal a Company of Heroes felé közelít, amely a Tales of Valorral meg éppen a Soldiers kezdeti stádiumát – kevés egység, Direct Control – célozza. A jövő nagy kérdése, lévén Tales of Valor még nincs, hogy melyiknek sikerül jobban. Én a magam részéről úgy vélem, mindkettő megfér egymás mellett, de a piacon az ukrán vérzik el, mert ez a bonyolultabb, nehezebben játszható, azt pedig, hogy közelebb áll a realitáshoz, alig páran értékelik majd... «

GRAFIKA»	»85%
HANG ÉS ZENE»	»60%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»90%

www.pcguru.hu/1156

»Az utánpótlás lehetősége mellett csak szélesebb frontokat, és új egységeket hozott a MoW. Remekül felépített történet, néhol kicsit gyatrább átvezetőkkel megtoldva, de izmos multis körítéssel.



»TIKA

PRO
»Realista, látványos, végletekig kidolgozott, ízig-vérig stratégiai játék

KONTRA
»Kevés igazi újítást hozott, a nehézségi fok még mindig brutális

»84%«

Mikor a gyengébbik nem tényleg gyenge...

Mindig is arra vágytál, hogy egy plázacica és egy pornós múltú hölgy keverékével milliónyi ellenfelet darabolj fel? Imádod, ha egy játék csak és kizárólag arról szól, hogy helyszínről helyszínre járva hihetetlen látványos módon pusztíts el mindent, ami mozog? Akkor az X-Blades a te játékod!

írta» NIGHTBAGOLY

»Odacsaptam és rögtön kidurrant az a csúnya pattanás a homlokán...

»Ide most valami vicc kívánkozna a szőke nőről és a várról...

Mára már az akció-szerepjátékoknak is annyi alfaja van, hogy ha kategorizálni próbálnák a különböző stílusban nevezőket, minimum egy könyvet tölthetnénk meg velük. Ezekben maximum a nagy tömegek mészárlása, és az egyre erősödő főhős, illetve esetünkben a főhősnő a közös. Az X-Blades, ha ihletőt kívánunk neki keresni, leginkább a Devil May Cry-sorozat, és a Diablo-széria keverékéből áll össze: adva van egy nemi hormonoktól majd szétrobbanó főszereplő (aki esetünkben nő, dinnyényi mellekkel, pompás, apró tangás fenékkel, és egy plázacica szellemi képességeivel) aki rádöbben, hogy életveszélyes átok alatt áll - versenyt kell tehát futnia az idővel a túlélésért. Készen álltok?

> »Sok értelme nincs, de még így is meglepően szórakoztató«

A TÖRTÉNET: DIÓ

Hazudnék, ha azt mondanám, hogy a történetről lehet dióhéjban írni, hiszen igazából nem is nagyon van. A főhősnőről például nagyjából annyit tudunk, hogy kalandor, elhagyatott romokban kutat különböző kincsek után (teszi mindezt minden férfi játékos nagy örömére olyan ruhában, amelyben ha Kovi meglátná, azonnal szervezne neki egy forgatást, profi színészekkel), mígnem az egyikben talál egy gömböt. Hogy a helyzet még inkább egyértelmű legyen, megjelenik egy hatalmas, szőrös, farkasemberbe oltott Chrishasonmás, és elrikkantja magát: ne nyúlj hozzá! Plázacicánk pedig naná, hogy birtokba veszi a követ, ezzel pedig elszabadít egy átkot, amely egyrészt folyamatosan légiónyi szörnyet idéz köré, másrészt pedig valami nagy bajt is okozhat. Hogy mit? Minek? Mi az a gömb? Kit érdekel, hiszen jönnek a szörnyek! Azokat pedig ugye le kell ölni valahogyan - gondolhatták a fejlesztők, amikor is elkezdték az X-blades tervezését - kell tehát egy egyedi megoldás! Miután a kombinációkból álló tömegmészárlásos rendszert már pár tucatszor ellőtték a konkurenciánál, a Gajin egy másik klasszikushoz, a Diablohoz nyúlt: úgynevezett forróbillentyűk leütésével használhatjuk majd különleges képességeinket az össze-vissza való gombnyomkodás helyett.

POFON-OFON

A játék mechanizmusa pofonegyszerű: bejutunk egy terembe... de milyen terembe, kérem! Az biztos, hogy a grafikusok és a designerek megdolgoztak a pénzükért, sőt, a programozók is érdemelnek majd

»Bevalljuk, ilyen csinos popsiról álmodozunk minden áldott este.

»HONNAN OLYAN ISMERŐS...?«

Nem kell sokáig keresgélnünk, ha rá szeretnénk lelni azokra a klasszikusokra, amelyekből az X-Blades készítői táplálkoztak. A csak a terület teljes megtisztítása utáni továbbjutási lehetőség először talán a Golden Axe című klasszikusban jelent meg, 3D-ben nagy tömegeket amúgy mangásan pedig leginkább a Devil May Cry sorozatban mészárolhattunk. A harcokban egy gomb leütésével aktiválható speciális képességek azonban nem a DMC-védjegyei: azokkal bizony a Diabloban, és a hozzá hasonlókban találkozhattunk. Az átvezető videók külseje az új Prince of Persiat idézi, és ha mélyebbre ásunk, valószínűleg sok-sok, nem is annyira elfeledett szereplő bukkanhat még fel feltételezhető apaként...

némi prémiumot: a játék ugyanis gyönyörű és eszméletlenül hangulatos. Teljesen mindegy, hogy egy szűk, remekül effektelt és felépített folyosón, vagy egy, a világ tetején levő hatalmas térben (melynek közepén egy panelház méretű főszörny trónol több tucat követőjével) járunk, a program meseszép, és villámgyorsan fut. Persze azért bele lehet kötni az ellenfelek kissé szögletes külsejébe, illetve a paralimpiai belépőre jogosító mozgáskultúrájába, de felesleges: itt a nagy tömegek megjelenítésére kellett az erő, és ez így van jól. No és a hangok, valamint a zene! A varázslatok hihetetlen basszussal rezegtetik meg a házimozi-rendszereket, a húsba szúródó fegyverek, illetve a becsapódó golyók fröccsenései szinte előttünk szólnak. Ha pedig mindez nem lenne elég, az egészet egy elképesztően parádés zenével fejelték meg: az üres helyszíneken sejtelmes, fantasyba illő dallamok susognak, míg a harcok alatt a legkeményebb techno, és drum and bass szól, ezzel is erősítve a szoftver kettősségét, és adva a játékosnak csak ritkán tapasztalható adrenalin-rohamokat.

DEJÀ VU

No de térjünk vissza magához a játékhoz, amely még a történetnél is egyszerűbb: főhősnőnk nem csak dögös, de komolyabb fejlődés (szint, nem pedig jellem...) nélkül esélytelen lenne az egyre nagyobb hullámokban támadó gazok ellen. Alapvetően két fajta fegyver áll a rendelkezésére (pengék, amelyeknek közelharcnál veheti hasznát, valamint pisztolyok, amelyek a repkedő, vagy csak nagyon messze levő célpontokkal szemben lesznek hasznosak), és rendelkezik némi titkos, eddig fel nem fedezett mágikus képességgel is. Amint elkezd mészárolgatni, azonnal magába gyűjti az elesettek lelkeit, hogy aztán ezt használja fel önmaga fejlesztésére: szeretnél tűzlabdát varázsolni? Semmi gond, két marék lélek lesz, és már használhatod is! Kellene némi életerő? Egy marékból vásárolhatsz magadnak gyógyírt! Mielőtt azt hinnétek, hogy takarékoskodni kell velük, megnyugtatlak titeket: miután egy-egy helyszínt kipucolunk, akár több ezer (!!!) szerencsétlen pára nyújtja át nekünk lelkét, hozzájárulva ezzel előmenetelünkhöz. Hihetetlen, de az amúgy ötletes hibrid rendszerhez, az elképesztően szép grafikához és a stílusos zenéhez sikerült egy olyan játékot létrehozni, amely körülbelül 10 perc után már nem képes újat nyújtani. Szöszkénk bemegy egy terembe, ahol bezáródik minden ajtó, és megjelenik milliónyi szörnyeteg. Ő karddal, pisztollyal, repkedve illetve varázsolva népszámlálást tart, majd ha az összes lélek a zsebébe vándorolt, megnyílik egy ajtó, amin bemegy egy lépcsőházba, amelynek kijáratai azonban lezáródnak, és megjelenik milliónyi szörny... Néha természetesen megpróbálták feldobni a játékmenetet csapdákkal (úgy 90-10 arányban, a harc javára) vagy történetdarabkákkal (ezekről jobb nem is szólni), de a végeredmény ugyanaz: a programban az elejétől a végéig az a dolgunk, hogy megkeressük az összes termet (gyakran többször is felkeresve a már látogatottakat), kiirtsunk mindenkit, összeszedjük az összes tárgyat, hogy végül megtaláljuk a főgonoszt, és együtt száguldjunk a happy end felé.

Alapvetően nem volna tehát rossz játék az X-blades, bevallom, engem is hosszú-hosszú órákon keresztül lekötött a monoton mészárlás, de borzalmasan frusztrálóvá válik egy idő után, hogy nem csak ugyanazokat kell megölnünk, de néha ugyanott is. A változatosság a karakter fejlesztésében lehetne - lehetne, de nincs, mert alapvetően mindegy, hogy mit csinálunk, fix utat követünk leányzónkkal, aki a végére egyedüli de megismételhető karakterként kiálthatja ki magát az év legprimitívebb játékfőhősének. Mert ez, vagyis ő a leggyengébb láncszem: dögösnek dögös (már akinek bejön a stílus), de beszólásai, nyávogó hangja, és folyamatosan ellenszenves viselkedése miatt a játékos képtelen vele azonosulni, így pedig tényleg nem marad más, csak a szobák és a szörnyek, lélek nélkül.

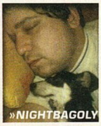
»Anyukád nem tanította meg neked, hogy a lányokat nem illik bántani?

»Na ilyen az, mikor eltelik egy hónap és a lányok gonosz mikulást vizionálnak...

GRAFIKA»	»90%
HANG ÉS ZENE»	»80%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»60%

www.pcguru.hu/1212

»Ha túltesszük magunkat azon, hogy a főhősnő a legantipatikusabb karakter, aki játékban valaha megfordult, az X-Blades a maga kategóriájában kitűnő szórakozást nyújthat bárkinek - egy darabig.

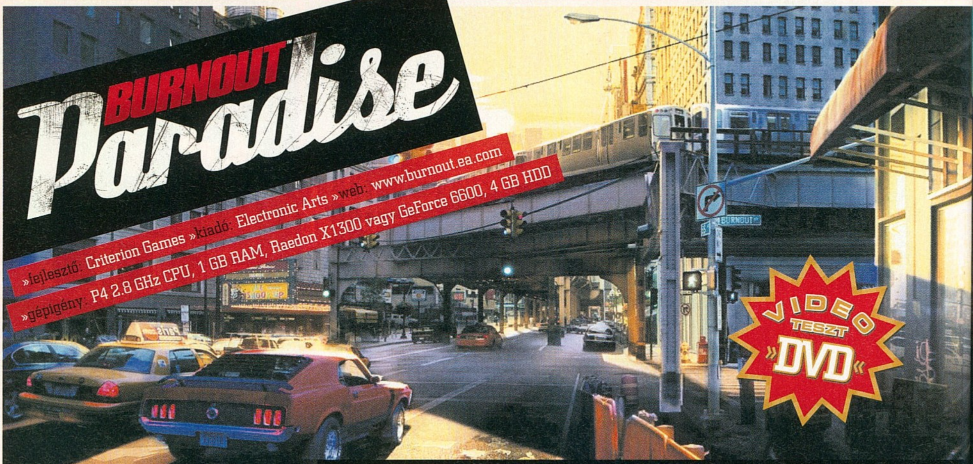


»NIGHTBAGOLY

PRO
»Gyönyörű és játszatja magát, a magyar feliratról nem is beszélve...

KONTRA
»Semmiféle sztori sincsen, ráadásul a főhős antipatikus, a játékmenet pedig nagyon monoton...

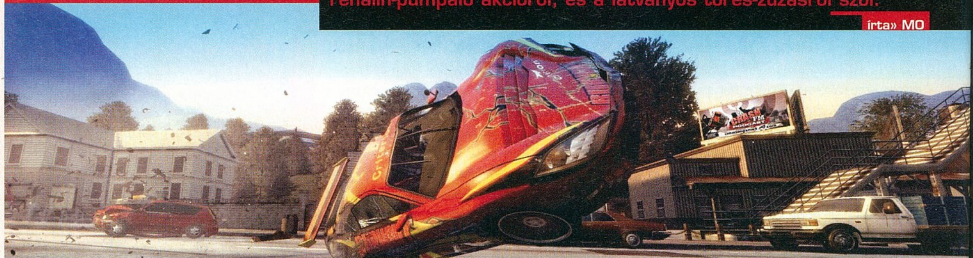
»70%«



Száguldj, törj, zúzz! Élvezd!

A 2001-ben még konzol-exkluzívnak indult Burnout széria rommá zúzható autóinak kormánya felett idén végre a PC-s versenyzők is átvehetik az uralmat. Persze ez akkor javasolt, ha nem vagyunk a szimulátor-szerű, valósághű vezetési élményt nyújtó autóversenyek hívei, hiszen a Paradise az őrült kaszkadőrmutatványokról, az adrenalin-pumpáló akcióról, és a látványos törés-zúzásról szól.

írta» MO



Burnout Paradise – az arcade autóverseny-zők paradicsoma. Lehetne akár ez is a mottója az EA kiadó és a Criterion Games közös gyermekének, hiszen a sorozat darabjainak vajmi kevés köze van a realitáshoz. Persze a játékot ismerők számára nem lesz újdonság, hogy elképesztő sebességgel lehet hajtűkanyarokat bevenni, vagy akár százméteres távolságokat ugratni verdáinkkal, de azért nem árt ezt tisztázni, mielőtt a gépünkre telepítjük a programot. Hogy akkor mégis mitől több a Burnout, mint mondjuk egy elrontott Need For Speed-epizód, és miért rajonganak érte millióan világszerte? Nos, attól, hogy a Burnout egy pillanatra sem akarja a komoly autóverseny látszatát kelteni, ennek megfelelően pedig inkább a hangulatra és a látványra, semmint a valósághűségre apellál. Teszem hozzá, az arcade rajongók népes táborának nagy örömére. Ugyanis utóbbi játékmódhoz minden a rendelkezésre áll: könnyű kezelhetőség, pörgős játékmenet, rengeteg küldetés, döbbenetes törésmodellezés és igencsak meggyőző látványvilág.

ZÚZÁS PARADISE CITYBEN

Az eddigi epizódokban megszokotthoz képest ezúttal sokkal nagyobb szabadságot kapunk a Burnout Paradise-ban. Nem menürendszerből kiválasztható pályaszakaszokon kell versenyeznünk, hanem egy teljes város áll rendelkezésünkre az eszetlen száguldozásra: Paradise City 250 mérföld hosszú betoncsíkjai. Az öt kerületből felépülő város minden egyes területe a játék első pillanatától fogva nyitva áll, arra megyünk, és ott kezdünk bele a versenyekbe, ahol éppen jól esik. Persze akadnak külön felfedezésre váró útrövidítések, ezek sárga kerítések mögött húzódnak városszerte. Hajtsunk át rajtuk nyugodtan, és a térképünkön máris megjelenik a rövidíthető útszakasz. Nem csupán a versenyek miatt érdemes ezeket felfedezni, hanem azért is, mert minden egyes kinyitott útlezárás bekerül a személyes statisztikánkba, egy bizonyos mennyiség után pedig különleges jutalomautó jár értük. De Paradise City amúgy is hívogat a felfedezésre. Az útlezárások mellett ugyanis megszámlálhatatlan ugratót, extra repülésekhez alkalmas helyet (rikító kék kordonnal elzárva), ripityára törhető reklámtáblát (némelyik csak

»A kétkerekű részt főleg azok fogják élvezni, akik a valóságban is rajonganak a hasonló gépekért.

»APRÓ TIPPEK, APRÓ TRÜKKÖK«

LÁTHATATLAN CHECK POINTOK

Az „egyik pontból a másikba való eljutás"-versenyek során könnyű eltévedni, hiszen nincs megadva az útvonal. Hogy biztosan jó felé vedd a kanyarokat a kívánt verseny kereszteződésében, pörgesd meg a kereked, majd mielőtt a verseny elkezdődne, hívd be a térképet. Kattints rá az elkezdett versenyt jelölő ikonra és ekkor megjelennek a verseny check pointjai a térképen, amik a legrövidebb utat jelölik. Memorizáld, majd irány a pálya!

VÁROSNÉZÉS

Hogy városnéző körúton vehess részt, egyszerűen ne csinálj semmit. Ha egy darabig egy helyben állsz, az autó motorja kikapcsol, és a kamera szépen elindul a város utcáin.

»JOGOSÍTVÁNYOK MEGSZERZÉSE

D kategóriás:	2 verseny megnyerése
C kategóriás:	újabb 7 verseny megnyerése
B kategóriás:	újabb 16 verseny megnyerése
A kategóriás:	újabb 26 verseny megnyerése
Burnout Paradise-jogosítvány:	újabb 45 verseny megnyerése
Burnout Elite-jogosítvány:	újabb 110 verseny megnyerése

»Két keréken a mutatványok is sokkal dögösebben festenek...

igen kreatív kaszkadőrmutatvánnyal érhető el) rejt a város. Ehhez pedig egészen pontosan hetvenötféle autó és négy motorkerékpár áll a rendelkezésünkre, amiket versenyeket nyerve, illetőleg az ellenfelek lezúzásával szerezhetünk meg. A „garázsunk" a városban található öt roncstelep lesz, ahová betérve bármikor kocsit vagy motort cserélhetünk. Sajnos tuningolási lehetőség nincs a Burnout Paradise-ban, de a járgányok színét kedvünkre változtathatjuk a fényezőműhelyben. Fontosak továbbá a szerelőműhelyek is, mivel a négykerekűinket a roncstelepen értelemszerűen igencsak lepusztult állapotban vehetjük át. A versenyzés előtt így érdemes meglátogatni a szervizt, amiért nem kell fizetnünk, és túl sok időbe sem kerül, csak átrobogunk rajta, és máris csillog-villog a gép. Ami az autókat illeti sajnos a licenceket nem vásárolták meg a játék készítői, így csupán fantázianévvel ellátott gépekkel nyomulhatunk, amik három kategóriába sorolódnak az értékeik alapján: sebesség, mutatvány, és agresszió autó. Ezeket nem árt figyelembe venni, hiszen bizonyos versenyeknek csak bizonyos verdákkal futhatunk neki. A járgányok ezen kívül három alaptulajdonsággal rendelkeznek, úgymint sebesség, nitró és erő. A számunkra legfontosabb a nitró lesz, hiszen autóink ennek hála gyorsulhatnak fel a leghamarabb, és a kaszkadőrmutatványokhoz is erősen szükség van erre. Amennyiben rosszul állunk nitró tekintetében, egy benzinkúton áthaladva máris maximális szintű hajtóanyaggal száguldhatunk tovább. A motorok esetében erre nem lesz szükségünk, hiszen nincsenek nitró tartállyal felszerelve, ám nincs is nagyon szükség rá, hiszen anélkül is könnyedén feltéphetjük velük Paradise City útjainak aszfaltját, mert mennek, mint a veszedelem. A két keréken száguldás igazi élmény, a sebességérzet nagyon átjön, ám sajnos sokkal kidolgozatlanabb, mint az autóverseny. Értem ez alatt azt, hogy a versenyek kimerülnek az időre megteendő pályaszakaszokban, kevés gép közül választhatunk, továbbá a motorokat nem törhetjük össze, maximum eleshetünk velük, ami bár ugyanaz, mint az autóknál a totálkáros törés, csak éppen sokkal kevésbé látványos. Egykerekezni azért lehet, de ez sovány vigasznak tűnik. Igaz, nem elhanyagolható tény, hogy a motorokon való versenyzés csak bónusz letölthető tartalom volt a konzolos változatban.

VÁR A VÁROS

Nem csupán elképesztő mennyiségű, hanem rengeteg fajtájú versenyen vehetünk részt Paradise Cityben. Ezeket azonban nem kell mind teljesítenünk, hogy a játék céljaként megjelölt jogosítványfejlesztést végrehajthassuk. A vezetői engedélyünk felturbózásához bizonyos számú futamot kell teljesítenünk, amiket az útkereszteződéseknél találhatunk, a fajtájának megfelelő színnel jelölve. A versenybe egyszerű beszállni: megállunk a közlekedési lámpánál, majd kerekünk kipörgetése után már olvashatjuk is, hogy milyen sebességkorlátot nem ismerő feladat vár ránk éppen. A klasszikus „egyik pontból a másikba jutás" mellett egyéb izgalmas versenymódokban is kipróbálhatjuk vezetési képességeinket. Természetesen küzdhetünk a fogyó idő ellen, kaszkadőrmutatványokat (drift, ugratás, pörgés stb.) mutathatunk be egy bizonyos pontszám elérése érdekében, kézifékkel parkolhatunk be két álló autó közé az „izomparkolás" során, de a legnagyobb élvezetet minden bizonnyal a roncsderbik, vagyis a „lezúzás" megnevezésű futamok jelentik majd. Ezek során vagy nekünk kell adott számú ellenfelet totálkárosra zúzni az utakon (minden piszkos trükk szóba jöhet a leszorítástól kezdődően az egyszerű frontális ütközésig), vagy pedig arra kell ügyelnünk, hogy a ránk vadászó gépszörnyek igyekezete ellenére is egy darabban érjünk célba. Ez a játékmód egyszerűen any-

»Ilyen tip-top állapotban lévő járművet keveset látunk majd a játékban

»A játék egyik legfontosabb szabálya: ne kíméld se magadat se az ellenfelet

»A Burnout a jelenlegi trendnek köszönhetően teljes magyar felirattal érkezik a boltokba és ismét igényes munkát köszönthetünk benne.«

nyira látványos az elképesztő élethűségű törésmodell következtében, hogy még százötvenedik alkalommal is elmosolyodunk, mikor a falra felkent ellenfél lassított felvételen elveszíti kerekeit, szétrobban a szélvédője, majd ízzé-porrá amortizálódik a kasznija a betonon. Elég vérpezsdítő érzés, na. Ezek mellett még számos versenylehetőség került Paradise City utcáira, melyeket pusztán a szórakozás kedvéért teljesíthetünk. Az egyik ilyen az „út uralom", ami annyit tesz, hogy a város adott útvonalain gyorsabb időt kell futnunk, mint az ott előre betáplált időeredmény. Az összes idő megdöntését természetesen értékes verdával honorálja a játék. Ha gyűjtögetni támad kedvünk, azt is megtehetjük, reklámtáblákat szétzúzva, vagy hatalmas ugratókat megcélozva. De ennél is szórakoztatóbb a Showtime-uralmak megdöntése. A Showtime során a beállított billentyű megnyomására az autónk hirtelen felborul, mi pedig a nitró segítségével késztethetjük további bukfencekre a felismerhetetlen ronccsá törő gépet. Természetesen úgy, hogy a közben megtett út során a lehető legnagyobb kárt okozza, vagyis minél több civil autót (a buszok plusz szorzót érnek) és reklámtáblát roncsoljon össze. A játék addig tart, amíg a pattogásunkat elősegítő nitró le nem nullázódik, de tekintve, hogy minden egyes ütközés során egy kevés visszatöltődik, így bizony akár percekig is elhúzhatjuk a rombolást.

KIHÍVÁS NÉLKÜL

Mindazok ellenére, hogy a Burnout Paradise tényleg nagyon szórakoztató és látványos játék, azért megvannak a maga hibái is. Pontosabban fogalmazva a legnagyobb erénye egyben a legnagyobb hátránya is. Vagyis az, hogy túlságosan is arcade jellegű az egész, tulajdonképpen egy tét nélküli száguldozás és zúzás a játék. A kocsinkat akárhányszor totálkárosra törhetjük, nincs jelentősége. A nitrót feltölthetjük ingyen a töltőállomásokon, a járművünk kipofozása és átszínezése szintén nem kerül egy centünkbe sem.

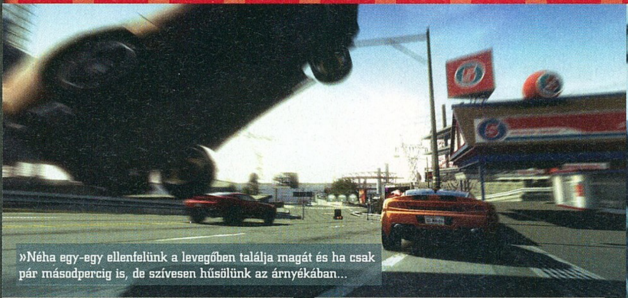
»A Burnout Paradise a tökéletes feszültséglevezető. Mindenkinek.«

A jogsi fejlesztése mellett teljesíthető küldetések pedig csak a szórakozást célozzák, különösebb jelentőségük nincsen. Emiatt az izgalom és az érdeklődés előbb-utóbb elvész a látványos borulások és a még látványosabb lassított felvételek közt, amihez azért az is hozzájárul, hogy a legtöbb verseny bizony játszi könnyedséggel teljesíthető. Kissé túlozva ugyan, de azt mondhatjuk, hogy a legnagyobb kihívást a teljesen logikátlanul összeállított menürendszer jelenti majd a Burnout Paradise-ban (az azonban biztosan megdolgoztatja majd minden egyes játékos agytekervényeit). Sajnos nehézségi szintet nem állíthatunk a játékban, elvileg a fejlődő jogosítványunk mellé keményebb futamok is járnak, de csupán az utolsó pályákon hagyja majd el néhány szitokszó az ajkunkat, mikor már ötödjére kenődünk szét a híd betonlábán. Főként az A pontból B pontba való furikázások válnak kifejezetten unalmassá egy idő után, pláne úgy, hogy ha elrontjuk a futamot, akkor kénytelenek vagyunk visszaautózni a verseny kiindulópontját jelentő kereszteződéshez. Persze, ha minimálisan konyítunk az autóversenyzéshez, akkor ez nem fog sokszor előfordulni, mert az MI meglehetősen egyszerű képességekkel lett felruházva, így csak különleges alkalmakkor sikerül megszorítania minket. De akkor is csak azért, mert a versenyek útvonala teljesen szabad, tehát bármilyen irányból megközelíthetjük a célpontot, és nem biztos, hogy pont a legrövidebb mellett döntünk 240-es tempónál. A roncsderbik önmagukban szintén nem rejtenek nagy kihívást. Például az első ilyen megmérettetésen két percen belül két ellenfél megsemmisítését tűzte ki teljesítendő feladatként a gép, de miután ez körülbelül huszonöt másodperc alatt sikerült, megfejeltem a dolgot további tizenöt rommá tört ellenféllel.

»Jól csodáld meg ezt a képet, a játékban ugyanis nem lesz időd figyelni a szépen kidolgozott részletekre...

»KINYITHATÓ AUTÓK

Carbon Hydros Custom	Döntsd meg az összes Showtime-úturalmat
Carbon Ikusa GT	Döntsd meg az összes Idő-úturalmat
Carson Carbon GT Concept	Találd meg az összes (400 db) útrövidítést
Carson Fastback	Szerezd meg a B kategóriás jogosítványt
Carson GT Concept	Szerezd meg a Burnout Paradise-jogosítványt
Gold Paint Finish	Nyerd meg az összes Burnout Elite-jogosítvány versenyt
Hunter Mesquite	Szerezd meg a D kategóriás jogosítványt
Jansen Carbon X12	Hajtsd végre az összes szuperugratást (50 db)
Krieger Carbon Uberschall 8	Teljesíts két online kihívást
Montgomery Carbon Hawker	Zúzd le az összes hirdetőtáblát (120 db)
Nakamura SI-7	Szerezd meg a C kategóriás jogosítványt
Platinum Paint Finish	101%-os végigjátszás esetén (az összes verseny teljesítése; az összes úturalom megdöntése; az összes felfedezhető dolog felfedezése, két online kihívás teljesítése)
Rossolini Tempesta	Szerezd meg az A kategóriás jogosítványt



»Néha egy-egy ellenfelünk a levegőben találja magát és ha csak pár másodpercig is, de szívesen hűsölünk az árnyékában...

A látványba nem igazán lehet belekötni, a grafika tényleg aprólékosan kidolgozott, azonban Paradise City sokkal inkább egy kihalt metropolisz érzetét kelti, semmint élő-lélegző versenypályáét. Főként az éjszakai órákban szembeötlő a város kihaltsága, ugyanakkor érdekes, hogy a Showtime-móka életbe lépését követően környezetünk egy pillanat alatt megtelik rombolható autókkal. Csak úgy, mintha a földből nőnének ki. Egyes pályaszakaszok kifejezetten élvezetesre sikeredtek, gondolok itt a kanyargós, szerpentines hegyi utakra, azonban a többség sajnos kilométer széles, csupán enyhe kanyarokkal megspékelve. Könnyű rajtuk korrigálni egy rossz ívben vett kanyart, máskor meg akár egy percen keresztül elég csak a gázra feszülnünk, és a nitrót megfelelően adagolnunk a nyílegyenes pályaszakaszon. Ami bizonyos, hogy a játék élvezeti faktorát az online és az offline multiplayer játékmódok igencsak megnövelik, amikkel az unalmat egy időre biztosan száműzhetjük. Mert nincs is jobb, mikor ismeretlenek vagy a haverok ellen nyomulva lehet szabadon törni-zúzni úgy, hogy közben webkamerán kapjuk a fotókat (már persze ha akad ilyen a túloldalon), hogy a pajti milyen eltorzult arckifejezéssel fogadta, mikor járgányát nekinyomtuk a betonfalnak. Egy kicsivel több odafigyeléssel, néhány ötletesebb megoldással és a versenyek finomhangolásával igazi klasszikus darab születhetett volna a Burnout Paradise-zal, így azonban csak egy nagyon-nagyon szórakoztató, baromira látványos, ám könnyen megunható arcade autóverseny lett belőle. Ami a mai kínálatot elnézve azért még így is megsüvegelendő teljesítmény. «

»A Burnout annyira jó, hogy a programban még KITT is tiszteletét tette

GRAFIKA»	»99%
HANG ÉS ZENE»	»90%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»80%

www.pcguru.hu/1244

»Egy játék, amit már régóta hiányoltunk a PC-s platformról. Őrült száguldozás egy hihetetlen helyszínen. Az arcade stílus rajongóinak egyszerűen kihagyhatatlan darab.

»MO

PRO
»Gyönyörű látvány korrekt géppigénnyel, igazi sebesség és rengeteg játéktípus...

KONTRA
»A sima versenyek egy idő után unalomba fulladnak és a kihívással is akadnak gondok...

»90%«

SHELLSHOCK 2: BLOOD TRAILS

»fejlesztő: Rebellion Developments »kiadó: Eidos »web: www.eidos.com

»gépigény: P4 3 GHz CPU, 1 GB RAM, 256 MB VRAM, 6,5 GB HDD

Zombik Vietnamban...

A vietnami háború tökéletesen nihilista ábrázolásmódja a ShellShock: Nam '67-ben csak-csak megrengette a világot (800,000 példány fogyott el), és már régóta érik a folytatása. Ám a Guerilla helyett ezúttal a Rebellion vette kezébe a gyeplőt, és rögtön harcba is küldte az élőhalottakat. Mit is mondhatnék erre: vietnami háború meg zombik, na hagyjál lógva...

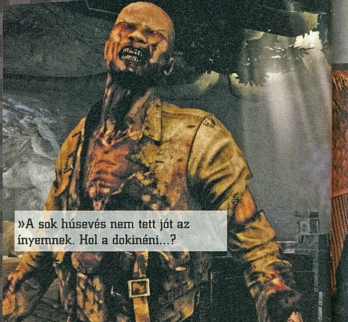
írta» TIKA

A rémisztgetés időtlen és univerzális figurái a zombik, az FPS-ek fejlövés-céltáblái, akiket szinte bármely cilinderből (mágia, varázslat, vírus, stb.) adu ászként lehet előhúzni, és garantáltan ráhozzák a frászt a szerencsétlen felhasználóra. A sötét falak között aztán oly mindegy, hogy a zseblámpa fénye épp egy jobb napokat is megélt, enyhén oszladozó vietkong véres fogsorán csillan, avagy másén - a végeredmény ugyanaz, kötelező meghúzni a ravaszt. Szóval vágjunk bele, és lássuk mitől indult oszlásnak Délkelet-Ázsia 1967-ben. Vietnamban még javában zajlik a háború, amikor egy speciális küldetéssel megkínálva belemasírozunk a történetbe. Üvöltő, sikoltozó katonák és hullazsákok közt egy alagsorban Griffin őrmester a maga meglehetősen nyers (az irodalmi angol végig mellőzve lesz ...) módján meg is ejti az eligazítást. Kambodzsában lezuhant az amerikai légierő egyik szállítógépe, fedélzetén a szupertitkos Whiteking-gel. Egy speciális osztagot küldtek a begyűjtésére, amelyből az egyetlen túlélő hónapok múlva – alaposan megtépve – tért vissza a dzsungelből. A fickó totál bekattant, de a kormánynak kell a Whiteking, és ugyan ki téríthetné jobban észre az ágyon vergődő eltorzult figurát, mint saját testvérbátyja. Mondtam már, hogy háború van? Tehát a vietkong lerohanja a bázist, Cal testvérünk eltűnik, és spricceli szét a fertőzést, miáltal zombik teremnek minden sarokban. Mi pedig loholunk a nyomában, hogy megállítsuk. Időközben egy sebhelyes vietkong, Trang is feltűnik a színen, ugyanis a kommunista fegyvertárban is elkélne egy ilyen virulens zombihadsereg receptje. Nekünk pedig válaszok kellenek: ki vagy mi az a titokzatos Whiteking, és vajon mi okozza azokat a víziókat, amelyekben Cal szemén át látjuk a dzsungelbe vezető nyomokat?

»Jók a fogaid Nágyótháráp, fogadjunk nem zöldalmán edzetted őket.

»De hát én zombi vagyok! Nekem sosem kell pihennem! Sosem!

»Miért hitted, hogy néhány deszka gátat vet a zombiveszélnyek?


»A sok húsevés nem tett jót az ínyemnek. Hol a dokinéni...?

»Ha jobban belegondolok, mindegy, hogy vietkong vagy zombi. Úgyis golyó a vége.

»Azért a fejlesztők találtak helyet a játékban egy bögyös bigének...

»ALIEN ÚJRA A PREDATOR ELLEN«

A Tomb Raider-szériával egykor szebb napokat is megélt Core Design és a Strangelite (Crazy Taxi, Starship Troopers) felvásárlása óta az oxfordi Rebellion Európa egyik legnagyobb független stúdiója. A cég főleg konzolos vonalon terjeszkedik, de az Alien vs. Predator (1999), vagy a Sniper Elite (2005) kapcsán mi is szívesen emlékezünk meg róla, és azt sem árt tudni, hogy az Elixir bezárása után az Evil Genius jogai is a Rebellionhoz kerültek. Ám kétségkívül a legizgalmasabb hír épp minap került napvilágra, nevezetesen a SEGA egy új Alien vs. Predator-folytatás munkálatait adta a stúdió kezébe. Igaz a dolog még annyira friss, hogy platformot sem jelöltek meg, sőt magáról a játékról is annyit lehet csak tudni, hogy a hajdani AvP téma felmelegítése lesz, és 2010-re van előirányozva...

A BORZALOM A FALAKBAN LAKIK...

Horror elemekkel átszőtt FPS-időutazás kezdődik, markoljátok hát meg a karfákat. Ezt a grafikai színvonalat ugyanis méltán nevezhetjük retrónak, az ember szinte várná, hogy előugrik az egyik szörnyű textúra mögül Sebestyén Balázs egy üveg pezsgővel, és kijelenti, hogy csak vicc volt, és rögtön átváltunk gagyi módról normálba. Ragozhatnám, de a környezet valahol a Half-Life 2 előtti technológia. A vízcsepegés egy gif animációra hajaz, abból is a legbénább, mintha elektromos kisülés villanna a talaj felett, két ismétlődő fázisban. A robbanásokra megpróbáltam még ennél is hervasztóbb kifejezéseket találni a szótárban, de nem sikerült, úgyhogy maradjunk annyiban, szerencsések a Wii-tulajok, mert azt az egy platformot nem fenyegeti az alkotás. Kerestem pozitívumokat is, például a középtávoli dolgok "maszatossága" előnynek számít, mert így a testközelbe jutott kreatúrákat (főleg zombikat) fel lehet magasztalni (elég jól néznek ki), és a fegyverekkel sem lenne gond, ha minden második küldetésben az arcunkba nem tolnának egy rögzített, piszok ronda géppuskát.

APOKALIPSZIS MOST?

Itt még azért erősen reménykedtem, hogy hangulatban és játékélményben pótolják majd a vizualitással okozott károkat. De nem, mert a játék első harmada úgy ahogy van, kész katasztrófa. Egy vietnami helyőrségből indulunk a szokásos klisékkel, végigbumlizzuk a szűk, lineáris utcákat, átverekedjük magunkat egy hídon, persze eközben mindenhol vietkongok, és elszórt amerikai állások kerülnek elő a világvége-hangulatból. A fejlesztők időről-időre beterelnek egy csomópontba, ahonnan nincs kiút, csak ha a környékről beözönlő ellenséget mind egy szálig kiirtjuk. Ezt a motívumot egyébként kitartóan erőltetik a játék végéig, reménytelenül, mert ha morzsákat szeretnénk a hangulatból, azok a sötét földalatti járatokban, és templomokban vannak elszórva. A horror/túlélő stílus pedig köszöni szépen, jól elvan, még ebben a puritán környezetben is, szóval egyre nagyobb számban láthatunk megcsonkított hullákat, itt-ott eltűnő emberkéket, amíg egy lövészgödörben végre szembejön az első zombi. S attól a pillanattól, ahogy egyre komolyabb mennyiségben keverednek a szembenálló felek közé élőhalottak, felpörög a játék is. Hallod, ahogy Walker (nem, nem a texasi kopó, ez itt a főhős) zihálása keveredik a hörgésekkel, sikolyokkal, majd hullák kelnek fel a földről, és tolakodnak a puskacső elé. A vér meg folyik patakokban, a szaft ráfröccsen a képernyőre – szokásos hatásvadász elem -, mert a fejek, végtagok lebonthatók a törzsről, különösen egy géppuskával. Néha bevillan egy minijáték, nevezetesen egy az ajtó mögül ránk rontó rizs- vagy húsevő közvetlenül beleliheg az arcunkba, és közelharc kezdődik, amit a felvillanó gombok helyes sorrendben történő megnyomásával abszolválhatunk a sikeres végkifejletig. Ez a végkifejlet aztán választásunk szerint fejlövésben, vagy a fej puskatussal történő sorozatos dorgálásában csúcsosodhat ki. Az Apokalipszis most című film ihletése nyomán a fejlesztők egy, a folyón lecsorgó hajóra is átvezették a cselekményt, ezzel egyrészt újabb ízelítőt adtak a gusztustalan vízfelszínből, másrészt a feljavuló erdős, borongós, párás környezetet is sikeresen ellenpontozták. A dzsungel egyébként jó, mert miről is volt híres Vietnam népe? Naná, hogy a csapdaállító művészetük híre járta be Hollywoodot, így ezekből is kapunk egy jó adagot – lengőnyársat, botló-drótos cuccokat, karókkal spékelt gödröket -, és ha netán beleakadnánk egyikbe, akkor a minigame-szisztéma reflexből megnyomott billentyűje még kiránthat a csávából.

»Játék közben egyetlen kérdés merül fel: hát kinek kellett ez?«

Willard utazása (Apokalipszis most) nem véletlenül felhozott párhuzam. Ebbe a halovány hangulati szálba tudnánk ugyanis megkapaszkodni, hogy felfedezzünk valami értéket a zombis-fejlövéses milliőn innen és túl. A háború szürreális ábrázolása sajnos csak pillanatokig sikerült, apróbb életképekben – mint pl. a katonák közé vegyült nő vagy a haldokló amerikai Griffin általi leszúrása –, de annyira illúziórombolók az utána következő rögzített csatajelenetek, hogy rá két percre már a kutya sem emlékszik, mi és hol is volt emlékezetes. Ha pedig pusztán a tűzharc first person-i értékeit nézem, akkor sem vagyunk jól eleresztve. Taktikai felhang nincs, az AI zseniálisan tud csípőből tüzelő vietkongot árasztani egy, vagy néha két bejáraton át percekig, és ennyi. A faluban találtam alvó harcosokat, miközben odakintről a kunyhó falát átlőve sebeztek a többiek; a kérdés gondolom jogos: miért zombi agyilag is mindenki? Fegyverből pedig azt kapjuk, ami volt akkoriban, M16-tól az RPG-ig mindent, egyszerre persze csak egy kétkezest meg egy pisztolyt, hihető lőszermennyiséggel, és gránátokkal. Van ironsight, sőt kifejezetten érdemes kikapcsolni a célkeresztet, mert így legalább szembesülünk valami kihívással. A cikk írása közben még nem volt érdemi információ a Blood Trails fogyasztói áráról, de pletyka szintjén külföldi híradások már a budget kategóriába pozícionálták. Így persze mindjárt más lenne a leányzó fekvése, ugyanis gazdaságos kiszerelésben megbocsátanánk a nagyon gyenge grafikát és a rosszul megkoreografált háborús jeleneteket. Ha valóban így lesz, akkor a minigame-szisztéma, illetve csak és kizárólag a zombis epizódok miatt el lehet gondolkodni a beszerzésen... «

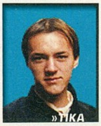
»ShellShock 2: Blood Trails«

»Nem, ezek a srácok nem a Resident Evil 5-ből szöktek át ide...

GRAFIKA»	»30%
HANG ÉS ZENE»	»30%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»40%

www.pcguru.hu/1437

»Furcsa módon amit nem vártunk, éppen az, mármint Vietnam és a zombik összeegyeztetése működik egyedül a játékban. Minden más, ami felé meg elvárásaink lettek volna – látvány, profi kidolgozás – elmaradt.



»TIKA

PRO »Ööö, zombik jönnek szembe, és van nálam fegyver?

KONTRA »Látvány, AI, gyenge audio rész, soroljam még?

»35%«

»fejlesztő: Relic Software »kiadó: THQ »web: www.dawnofwargame.com

»gépigény: P4 3,2 GHz CPU, 1 GB RAM, 128 MB VRAM, 5,5 GB HDD

Aki mer az Warhammer!

A Relic Software immáron másodszor kalauzol minket a Warhammer 40 000 kegyetlen, véres, sci-fi és fantasy elemeket is felölelő világába. A játék univerzuma ugyan sokak számára ismerős lehet, ám a játékmenet ezúttal még a keményvonalas RTS-fanoknak is sok meglepetést tartogat...

írta» BAD SECTOR

Az űrgárdisták élete nem habos torta – mondhatnánk kicsit A tanú című filmet idézve. Feltétlen, vak hűséget kell esküdniük az Istencsászárnak, ezért cserébe genetikailag alaposan felturbózzák őket, hogy a legkegyetlenebb harcmezőkön életüket kockáztassák és saját, illetve a galaxisban megforduló legocsmányabb idegen csúfságok vérét ontsák. Nem csoda, ha a derék katonák meglehetősen xenofóbbá váltak az évek során: aki nem a humán fajba tartozik, az szerintük csak egyetlen dolgot érdemel: hogy motoros láncfűrészes pallosukkal véres cafatokra szakítsák idegen testét. Ebből fakadóan a nagy-nagy szeretet kölcsönös: az űrgárdistákat galaxisszerte gyűlöli minden faj. Ezt mi magunk is meg fogjuk tapasztalni, hiszen a Dawn of War II hadjáratában egymás után gyűlik meg a bajunk orkokkal, eldarokkal, majd végül a rovarokhoz hasonlító tyranidokkal is.

„EZ EGY IGEN, IGEN KEMÉNY, KEMÉNY VILÁG"

Persze a Warhammer 40.000 univerzumában a fajok nem kedvelik különösképpen egymást, helyesebben: mindenki ott üti a másikat, ahol éri. Az évezredek óta folyó véres harcban a felsorolt négy frakció folyamatosan háborúzik egymás ellen, a legfanatikusabb hitbuzgósággal mégis az emberiséget védelmező űrgárdisták járnak elől. A játék főszereplője sem valamilyen kifinomult entellektüel, hanem a Blood Ravens elitosztag általunk elnevezett fiatal, becsvágyó parancsnoka. A remek hangulatú, de azért összességében eléggé egyszerű sztori során először az orkokkal kell háborúznunk, amikor néhány általunk (illetve szentséges és halhatatlan császárunk által) irányított bolygónkon elkezdenek garázdálkodni. Miután jól odapörköltünk nekik, megjelennek a színen a gőgös, kissé vámpírszerű eldarok is, akik mindig mindent jobban tudnak a többi lénynél: persze a legtöbbször sunyin hátba támadnak, amikor pedig eldar fasírtot gyártunk belőlük, akkor keserűen megjegyzik: ehh de ostobák vagyunk, hát miért nem vagyunk képesek felfogni, ki itt az igazi ellenség? Az említett „igazi ellenség" persze hamarosan el is árasztja a harcmezőket: a zergekhez feltűnően hasonlító tyranidok nem ismernek se istent, se embert, (se orkot, se eldart), lemészárolnak mindent és mindenkit, akit érnek.

> »Tökéletes folytatás, már ami a vérontás mértékét illeti...«

AZ EZREDES MEG A TÖBBIEK

Gondolom, a fentiekből is látszik, hogy a történet kiagyalója nem nagyon törekedett Ian Watson (a leghíresebb Warhammer 40 000 író) babérjaira. Bár a küldetések között hőseink, az ezredes által irányított tisztek, illetve parancsnokaink folyamatosan diskuráltak mindenféle galaxis-szintű összeesküvésekről meg egyéb borzalmakról, őszintén szólva annyira magasztosan és unalmasan nyomták a sódert, hogy általában arra figyeltem leginkább, hogy hova kell mennem, hogy irthassam végre a „zöd'bőrűeket" és az alieneket. Nem mintha egy „bizonyos" Blizzard játéknál nem élvezném ki egyébként az átvezetők minden pillanatát (arra tippelek, hogy ez nem lesz másképp a StarCraft II-ben sem), de itt a sztori tényleg fatengelyes, pusztán csak arra szolgál, hogy a hadjárat küldetéseit összekösse. Ha már a küldetéseknél tartunk, akkor gyorsan tudjuk le a másik negatívumot is... Nos, amennyire unalmas az átvezető történet, a játék közepétől kezdve annyira nem lehet nem észrevenni, hogy a küldetéseket tervező fejlesztő úr sem állt a helyzet magaslatán – legalábbis ami a „változatos pályák és feladatok" témakörét illeti. Űrgárdistáinknak általában négyféle feladattal kell megbirkózniuk: az „assassinate" típusú küldetéseknél egyszerűen el kell verekednünk magunkat valamilyen bossig és kiiktatni az élők sorából – lehetőleg láncfűrészes kardunk hathatós közreműködésével – a stronghold és a search and destroy-nál az ellenséges erődítményből kell kipucolni az ellenséget, a Maelstromnál pedig az ellenséges haderők kellős közepébe pottyan űrkabinunk és

»TERÍTETT MULTI«

A multiplayert még ebben a korai verzióban sajnos nem volt alkalmam tüzetesebben kitapasztalni, de amennyit láttam belőle, az alapján is feltétlen elismerést érdemel a játék. Multiban természetesen mind a négy fajt irányíthatjuk, és több egységgel is rendelkezünk, mint az alapjátékban. Ugyan van egy bázisunk, de ebből csak egységeket tudunk gyártani, a játékosoknak ugyanis győzelmi pontokat kell elfoglalniuk és megtartaniuk. Akár az 1v1, akár a 3v3 meccseket nézzük, a Dawn of War II multija gyors és brutális, ugyanakkor mégis taktikusabb, mint a hagyományos RTS-eké. Folyamatosan figyelnünk kell a győzelmi pontokra miközben haladunk előre, különben az ellenségünk ravaszul betámadhat a másik irányból, mint amerről számítunk rá.

mindenkit ki kell irtani, akit csak érünk. Igazából tehát a Dawn of War II-ben csak egyetlen igazi célunk van a játék során: pusztítani. Azt viszont ezerrel. Akarom mondani negyvenezerrel.

TAKTIKUS VÉRENGZÉS

Na jó, ha már kritika érte szegény játékot, akkor vajon mégis honnan az igen jó eredmény a cikk végén, tehát mi az, ami tényleg jó benne? – merülhet fel a tanácstalan olvasóban a kérdés. A válasz: minden más! (Vagy legalábbis majdnem...) Kezdjük a játék igazi újdonságával, a taktikai résszel. Aki már játszott a Relic korábbi klasszikusával, a Company of Heroes-zal, annak ugyan némileg ismerős lehet ez a rendszer, de szerintem még a CoH-rajongók is felvonják a szemöldöküket, hogy milyen jól működik itt ez a játékelem. A hagyományos RTS-ektől eltérően nem fogunk bázist építeni, katonákat gyártani, egységeket fejleszteni, hanem specializált osztagaink vannak. A legegyszerűbb ilyen „osztag" egyfős, és nem más, mint az általunk megszemélyesített parancsnok. Hősünk igazi brutális gyilkológép: közelharcban a legjobb, ugyanis egymás után vágja le az alieneket, de nagyszerű speciális varázslatai is vannak, melyek segítségével nagyobb csapatnyi űrlény között is rendesen szét tud csapni. Kommandós egységeink egy vezérből és 2-3 fős csapatokból állnak. Mindegyikük valamilyen támadástípusra specializált, illetve van egy lopakodó osztagunk is, amelyik leginkább abban a tekintetben hasznos, hogy felderíthetjük vele a terepet, és sunyiból bombát dobálhatunk az ellenséges épületekre. Bár az űrgárdisták kemény legények és az általuk viselt szuperpáncélok is komoly védelmet adnak, de azért őket is fogja a golyó, így a komolyabb harcok során szép lassan otthagyják a fogukat. Ez alól kivételt képeznek a vezérek, akik sohasem halnak meg, csak akkor „pihennek egy csöppet" (kissé mókás, hogy az animációjuk alapján is a hátukon pihegnek ilyenkor), ha már túl sok találatot kaptak – egészen addig, amíg fel nem élesztjük őket valamelyik társukkal. Ilyenkor gyorsan hátraszaladhatunk az egyik elfoglalt támaszponthoz, ahol gyorsan feltölthetjük a csapatot és már be is vethetjük őket. A támaszpontokon kívül egyébként jelentősége van a különféle elfoglalt speciális épületeknek is, amelyek hasznosításával valamilyen bónuszhoz jutunk, méghozzá nem csak az adott pályán, hanem a játék során folyamatosan.

FEDEZÉKBE!

A fent taglalt rendszernek köszönhetően a játék pörgősebb, gyorsabb, mint ahogy azt a régebbi RTS-ekben megszokhattuk, ugyanakkor van egy olyan elem, amelynek köszönhetően mégis többféle, újszerű taktikázásra ad lehetőséget. Ez a különféle terepeken található fedezékek kihasználása, amelyek mögé bújva embereink sokkal védettebb pozícióból tudják lőni az ellent, mint a nyílt harcmezőn. Ahogy embereinkre ráklikkelünk, a kurzort a fedezék mögé tolva a katonáinkat jelölő pöttyök aszerint alakulnak át különböző színűvé, hogy milyen hatékony a védelem egy adott fedezék mögött. Ezeken kívül kommandósainkat épületekbe is bevezényelhetjük: ilyenkor az ablakokból magasabbról, messzebbről és még biztosabb pozícióból tüzelhetünk az ellenre. Azért ez sem nyújt istenmódot: egyfolytában figyelnünk kell katonáinkra bármilyen helyzetben is legyenek, mert egy váratlan

»Sárkány ellen sárkányfű. Nagy kék fém izé ellen pedig gigantikus lángszóró!

»FAJBEMUTATÓ I«

ELDÁK

Ezek a sápadt lények leginkább a klasszikus fantasy világok (illetve az alap Warhammer) elfjeihez hasonlítanak. Az eldák az egyik legősibb és legfejlettebb faj a Warhammer 40 000 univerzumának történelmében. Hadseregük gyorsabb és technikailag fejlettebb, mint a többi népé, beleértve az emberiséget is. A Warhammer 40 000 eldái négy különböző csoportra oszthatóak: a mestervilági eldák, melyek a nemes elfeknek felelnek meg, a sötét eldák melyek a sötét elfekhez hasonlítanak, az exodite-ok, akik olyanok, mint az erdei elfek illetve a harlequinek, melyekhez nincs hasonló a klasszikus Warhammer Fantasy világban. Az Eldák megjelenése hasonlít az emberéhez, bár a legtöbbször magasabbak, végtagjaik karcsúak, arcvonások szabályosak, füleik nagyok és hegyesek. Reflexeik és mozgásuk gyorsabb, mint az emberéké, érzékeik kifinomultabbak, látásuk élesebb.

TYRANIDÁK

Ezek a rettenetes külsejű, rovarszerű lények egy távoli galaxisból jöttek. Egyetlen céljuk, hogy elpusztítsák a többi népet, méghozzá a lehető leggyorsabban és hatékonyabban. Ehhez biogenetikus technológiát használnak fel, egyetlen központi tudat irányítja őket, harcosaik száma pedig végtelen, szinte elpusztíthatatlanok. Mindenféle élő szervezetet, amelyikkel találkoznak, azonnal beolvasztanak a rajukba, és onnantól kezdve az is a nagy Vezértudat agyatlan bábja lesz. (Gondolom ez a motívum igencsak „ismerős" a Halo sorozatból, a ciki csak az a Bungie-re nézve, hogy a WH 40 000 jóval előbb volt, mint a Halo...) Amelyik bolygót a tyranidák megtámadják, annak igen kevés esélye van a túlélésre. Ők alkották meg a génorzókat is. A Dawn of War II hadjáratában tulajdonképpen ők a legfőbb és legveszélyesebb ellenségei az egész galaxisnak.

»A űrgárdisták élete nem csak játék és mese, beborítja őket az orkok véres bele

gránátdobás vagy durvább támadás hamar cafatokra szedheti őket. A csata tehát egyszerre gyors és brutális, ugyanakkor folyamatosan koncentrálnunk kell, hogyan helyezzük el embereinket a különféle épületromok, kősziklák, fatörzsek és egyéb természetes akadályok mögött. Azonban a harctéren való küzdelem még nem az egyedüli a remek újdonságok sorában...

AZ RPG MOST NEM A RAKÉTAVETŐ

Hasonlóan ahhoz az elképzeléshez, amelyet annak idején a Blizzard akart a Warcraft III korai verzióiban, itt is szerepjátékszerűen tápolhatjuk hőseinket, méghozzá komolyabban, mint ahogy azt az RTS-ekben általában megszokhattuk. A harcok során folyamatosan tapasztalati pontokat szerzünk és ezekkel – kicsit a Mass Effect rendszeréhez hasonlóan – erősíthetjük különféle speciális tulajdonságaikat. Ahogy szép lassan kapjuk a pontokat, négyfajta csúszkán oszthatjuk el őket: strength, ranged, stamina és will. Mindegyik tulajdonsághoz speciális varázslatok tartoznak, amelyeket akkor tanulhatunk meg, amikor a csúszkán elértünk hozzájuk. Fejlődésünk sebességét az is befolyásolja, hogy milyen gyorsan és milyen alaposan teljesítünk egy adott pályát: ilyenkor szép kövér tapasztalati pontszámmal gyarapíthatjuk hősünket és a következő pályának akár már olyan képességek birtokában mehetünk neki, amelyeket egy „kényelmesebb" játékstílus mellett nem kaptunk volna meg. Itt jegyzem meg, hogy érdemes azért a játéknak közepesnél nehezebb fokozatban nekimenni, mert ilyenkor érezzük leginkább a különbséget...Ha már a játék nehézségénél tartunk, akkor érdemes megemlíteni a Dawn of War II ehhez kötődő néhány szimpatikusabb és kevésbé szimpatikus tulajdonságát. A pályákon menteni nem lehet – ennek nem nagyon szokott örülni a PC-s szív, viszont ezúttal mégis jogosnak éreztem, különben nehéz fokozaton állandóan a gyorsmentésen és töltésen tenyerelnénk. Ez azt jelenti, hogy ha elbuktunk, kezdhetjük a küldetést elölről, tapasztalati pontjaink azonban megmaradnak, így – ha egyik hősünkkel éppen szintet léptünk, vagy találtunk egy jobb fegyvert – már megerősödve mehetünk neki ismét a bossnak. Ez persze hosszú távon is segítséget jelent, tehát ha egy kicsit előre gondolkodunk, akkor már nem káromkodunk olyan éktelen nagyot, amiért ismét neki kell menni ugyanannak a pályának. Következik mindez abból, hogy a játék vége felé, mikor már jóval nehezebbek az ellenségek, milyen jól jön majd, hogy „nagyobb tapasztalattal" mehetünk neki a főellenségeknek, vagy egy nehezebb küldetésnek. További szimpatikus megoldás, hogy az előzőleg elfoglalt speciális épületeket nem kell ismét megszerezni, mert azok mind a mi kezünkben maradnak.

AI-JAJ

Az viszont sajnos a nehézséghez tartozó negatívum, hogy az AI nem valami Einstein – és még enyhén is fogalmaztam... Az alapszintű idegenek nem igazán képesek semmilyen különösebb kunsztra, csak ránk

»Micsoda hangulat, micsoda este! Zöld orkok húzzák a talpalávalót...

»FAJBEMUTATÓ II«

ORKOK

A Warhammer 40 000 orkjai természetesen teljesen megfelelnek a klasszikus Warhammer orkjainak (különösen külsejükben), de azért bizonyos biológiai és kulturális vonásaikban különböznek. Ellenfeleik vadnak, vérszomjasnak és nyersnek tartják őket, de ez a legcsekélyebb mértékben sem zavarja „zöd'bőrű" barátainkat, mert szerintük háborúzni remek móka, ezért aki beszól nekik, azt „szíjjel'csapják" (meg azt is, aki nem). Ők a galaxis legnagyobb számú faja, ezért csak az a nagy szerencséje a többieknek, hogy népük apró, egymással is háborúzó kis birodalmakra van felosztva. Amikor végre képesek egyesülni a nagy közös Waaagh! nevében, akkor akár egész civilizációkat is képesek ledarálni. Az orkok nyelvezete egyébként a Warhammer világban rendkívül mulatságos, ezzel is emelkedik ki talán ez az univerzum a hagyományos fantasy világok közül.

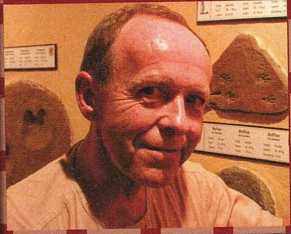
ŰRGÁRDISTÁK (EMBEREK)

Az emberi fajt védelmező űrgárdisták elit szuperkatonák, akiket fiatal korukban öröklött különleges képességeik alapján választott ki a katonai vezetőség, melyeket tovább erősítettek hosszas kiképzéssel, mentális felkészítéssel és genetikai módosításokkal. Az űrgárdistáknak emellett elkötelezetté kell válniuk a halhatatlan császár iránti rendíthetetlen hitükben. Szigorú szervezetük és kultúrájuk leginkább a keresztes lovagokéhoz hasonlatos. Mivel az Emberiség Birodalma hadseregének viszonylag kis létszámú, értékes szuperkatonái, éppen ezért csak különleges, a legspeciálisabb beavatkozást igénylő harci helyzetekben vetik be őket, a létező legjobb felszereléssel ellátva. Energiapáncélt hordanak, amely komoly védelmet nyújt sokféle támadás ellen és a legjobb fegyvereket is ők kapják.

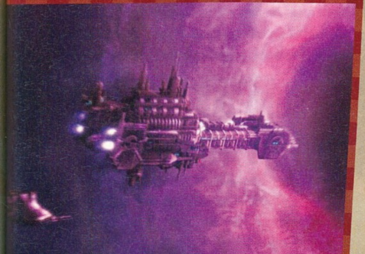
»Ha igazán költőiek szeretnénk lenni, akkor azt mondanánk, hogy ennek az űrgárdistának lefőtt élete kávéja...

»HA KELL EGY 40K-S KÖNYV...«

Akit megragadott a Warhammer 40 000 univerzuma és egy jó könyvet szeretne olvasni a témában, annak egyértelműen Ian Watsont tudom ajánlani. Megjelent az írónak egy „Teljes Warhammer 40 000 univerzum" címmel ellátott gyűjteményes kötete is. Ez a kiadás jó vastag és nehéz, szóval olyan fotelben leülős, nem az a vékony ponyva, amit a hetes buszon állva előveszel. A regények főszereplői Jaq Draco inkvizítor, Lexandro d'Arquebus űrgárdista, és egy orgyilkos-kurtizán: Ey'Lindi. A Watson könyvek még akkor is jók, ha csak minőségi sci-fit akarsz olvasni és nem a 40k univerzum rajongója vagy – majd úgyis az leszel, ha elolvastad az utolsó regényt is...



zergelnek ha meglátnak, illetve, ha már fedezék közelében vannak, akkor megpróbálnak onnan lőni. Nem hagyják viszont elcsalni magunkat az embereink által, hanem ha elszaladunk, akkor – roppant „életszerűen" – vállat rándítva visszavonulnak unottan járőrözni, vagy egy helyben ácsorogni. Ez még talán elfogadható is lenne, de kicsit kiábrándítóbb, hogy a főnökökkel való harc sem túl nagy boszorkányság – legalábbis ami a bevetendő stratégiákat illeti. Szegények, kaptak pár szkriptelt varázslatot, amelyet néha elsütnek, de túl sok agyat ahhoz nem, hogy miképpen védjék magukat hatékonyan, vagy hogyan kerülhetnék el az olyan egész egyszerű megoldásokat, mint például a lecövekelt géppuska, amelyet lerakva elég csak rohangászni meg gyógyítgatni embereinket, miközben fokozatosan szedi le az adott boss HP-csíkját a rá automatikusan kiontott golyózápor. Nem azt mondom, hogy könnyűek ezek az összecsapások, mert azért van pár olyan főgenya, aki kellemetlen meglepetéseket tud okozni, de nem azért hagyjuk ott a fogunkat, mert valami ravasz taktikát kellene ellenük alkalmazni és nem jövünk rá a megoldásra, hanem azért, mert túl gyorsan sütögetik véletlenszerűen a varázslataikat, illetve cikáznak össze-vissza a pályán.



ROBBANÁS, LÁNGNYELVEK, FRÖCCSENŐ VÉR, HALÁLHÖRGÉS

A játék bizonyos részeit érheti ugyan némi panasz, de ez egyáltalán nem igaz a grafikára. Akár a Dawn of War II vizuális elemeit, akár stílusát nézzük, egyetlen jelző jut csak eszünkbe róla: brutális. Az újratuningolt Essence Engine 2.0-nak köszönhetően mindent maximumra tolva HD tévén 1920*1080-as felbontásban egyszerűen pazar látványban volt részem. A bolygófelszínek rendkívül változatosak: többek között porfelhős, romos kősivatagokon, buja vegetációval borított dzsungelekben, vagy baljós, sötét sziklás-hegyek között járunk. Minden szétlőhető, felrobbantható: a géppuskatűztől például kettéválnak a fatörzsek, a gránáttól felrobbannak az épületek. Egységeinken annyi apró részletet láthatunk, hogy a Warhammer 40k rajongók már attól is extázisba fognak esni, ha csak kimerevítik a játékot és az űrgárdisták páncélját mustrálják. Külön meg kell még említeni az orkok pofázmányát, amelyet kacagtatóan bambára sikerült kidolgozni. A fehér arcú, kissé arisztokratikus eldarok kellően tenyérbe mászók, a tyarindok pedig hátborzongatók, bár tényleg a zergekre emlékeztetnek leginkább. Emellett a halálnemek ábrázolása is iszonyúan (bár gyakran szándékosan komikusan is) brutális: az űrgárdisták zord elégtétellel trancsírozzák darabokra a kivégzések során az idegen lényeket, a robbanások során pedig a közel lévő áldozatok testrészei a szanaszét fröccsenő vér kíséretében repkednek. A játék során folyamatosan érezzük, hogy ez egy kegyetlen, véres, irgalmat nem ismerő világ, és ez maximálisan átjön a grafikán keresztül is.

„WAAAAAAAGH!"

Kisebb-nagyobb hibái ellenére a Dawn of War II számomra az idei év eddigi első legjobb RTS címe – beleértve a konzolos Halo Wars-t is. Egyedül az AI butaságát és a repetitív küldetéseket sajnálom, mert ha ezeket egy kicsit jobban kidolgozza a Relic, akkor 90% feletti klasszikus válhatott a játékból. Sajnos egy idő után még a bolygófelszínek is rendszeresen ismétlődnek, szóval bármennyire is remek a hangulat, a monotonitás miatt törvényszerűen kitört belőlem egy-egy kósza ásítás, majd muszáj volt félreraknom egy időre a játékot. Ennek ellenére minden RTS és Warhammer rajongónak kötelező darab a Dawn of War II – annál is inkább, mert most kapásból egy olyan sci-fi RTS-t sem tudnék mondani, amelyik a StarCraft II előtt kijön és említést érdemelne... «

GRAFIKA»	»90%
HANG ÉS ZENE»	»80%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»90%

www.pcguru.hu/1259

»A DoW jött, látott, és odacsapott az asztalra. Remek, újszerű taktikai résszel megoldott stratégia, amely az AI csiszolatlansága és a nem túl változatos küldetések miatt maradt le a csúcsról.

»BAD SECTOR

PRO
»Jól átgondolt, friss taktikai elemek és brutális, remek stílusú grafika

KONTRA
»Meglehetősen buta AI, monoton küldetésekkel megfejelve

»88%«

»Szüret van babám! Orkok tüzes kombájnnal kaszálják a pirosra érett űrgárdisták hadát...

»fejlesztő: Infinite Int.
»kiadó: D3 »web: www.puzzle-quest.com
»gépigény: P4 2 GHz CPU, 512 mB RAM, 128 MB VRAM, 300 MB HDD

Galaktikus tetris agymunkával

A kézi konzolok egyik nagy meglepetése volt a Puzzle Quest: Challenge of the Warlords, ami egyesítette az addiktív logikai játékok és a szerepjátékok legjobb vonásait (és a DS meg a PSP mellett más platformokon is szépen teljesített). Várható volt, hogy lesz folytatás is, itt is van a Puzzle Quest Galactrix, amin érezni azért, hogy nem a PC a fő platformja.

írta» STÖKI

Vannak ezek a kis pár perces játékok, amiket az ember akár már egy operációs rendszerrel is megkap, vagy ha nagyon finnyás, ingyenes flashjátékban is ráakadhat arra, ami neki való: ezt aztán alkalmanként elővészi, hogy két komolyabb játék között lazítson egyet, nincs ezen semmi szégyellnivaló. Vagy eleve csak ilyenekkel játszik, mert ilyen apróságokra van ideje. És aztán léteznek ezeknek néhány dollárért elérhető változatai is, amelyek nem tudnak sokkal többet, mint ingyenes társaik: kicsit jobban kidolgozottak, több bennük a pálya és fejlesztési lehetőség, de ezért pár ezer ember már képes kiadni néhány dollárt. A Bejeweled az egyik legnépszerűbb cucc volt ebben a mezőnyben, pedig végtelenül egyszerű volt a játékmenete: egy színes kövekből álló hálózatban kellett cserélgetni szomszédos köveket úgy, hogy legalább három egyforma színű egymás mellé kerüljön – ekkor az adott kövek eltűntek, a helyükre újak estek, és megint lehetett cserélgetni. A játékmenetet csak pár kombó bonyolította (például ha a lepotyogó kövek is kiadtak valahogy egy triót, vagy ha nem három, hanem öt követ is sikerült egymás mellé hozni), a Bejeweled mégis nagy siker tudott lenni több hordozható platformon, így például mobilokon és PDA-kon.

»A Galactrix még mindig jó játék, de néhány új ötlet nem ártana«

ALKALMI RPG SOK-SOK LOGIKÁVAL

Persze a Bejeweled példája is csak azt mutatja, amit régóta mantráz a játékipar, és amiről nagyjából a Nintendo utóbbi években követett piaci stratégiája szólt: az alkalmi játékosokban is nagy pénz van. Az ausztrál Infinite Interactive fejlesztőcsapat nagyon jó érzékkel követte ezt a mantrát: a cég korábban hardcore műfajban nyomult, real-time stratégiákat készített, többek között a Warlords IV-et és a Warlords Battlecry III-at. Aztán 2007-ben mintegy mellékesen összedobtak egy logikai játékkal kombinált alibi-szerepjátékot, a Puzzle Quest: Challenge of the Warlordsot. Talán csak a Warlords brandet akarták kiterjeszteni új műfajokra, piaci szegmensekre, platformokra, mindenesetre a dolog nagyon-nagyon bejött nekik. Na nem a Warlords név miatt, hanem azért, mert a játék egy összetettebb Bejeweled-klón volt. A játékélmény magját ugyanúgy a négyzethálóba helyezett kövek cserélgetése jelentette, mint a Bejeweledben, csak a leszedett köveket össze lehetett gyűjteni, és felváltva cserélgethettünk egy ellenféllel. Összegyűjtött köveinkből varázslatokat süthettünk el, ezeket különböző ellenfelektől és helyszíneken szedhettük össze, fejlődhettünk általuk, küldetéseket teljesíthettünk egyes táblákon – hipp-hopp, máris összeállt egy egyszerű kis szerepjáték. Ez csak alibi volt a logikai részek összekötésére, de a tápolás élménye (még ha csak ezen az egyszerű szinten is) és a kőcserélgetés addiktív játékmenete olyan gyilkos kombót alkotott, hogy napokig nem lehetett letenni a Puzzle Questet, és a játékosok viszonylag sok dollárt voltak hajlandók fizetni érte DS-en, PSP-n, Xbox Live Arcade-en, iPhone-on, és a nagyobb platformokon is.

»Most komolyan. Ki találta ki, hogy az űrkorszakban bárki köpenyt fog hordani?

»Ez itt egy elég robosztus űrhajó. Na ilyennel alig találkoztok majd a játékban.

»MACERÁS MULTIPLAYER«

A Galactrix hiányosságait könnyedén el lehetne nézni, hogyha lenne hozzá egy korrekt multiplayer opció, amiben nem a néhanapján csaló gép, hanem az utolsó leheletig becsületes barátok ellen lehetne vérre menő galaktikus tetris-küzdelmeket folytatni. Sajnos azonban erre nincsen mód, ugyanis a fejlesztők nem nagyon erőltették meg magukat ezen a téren (sem). Szerverek például egyáltalán nincsenek a játékhoz, így meglehetősen kőkori módon, IP cím megadással vagy hotlinkekkel (ugyanarra a hálózatra kötött gépekkel) tudunk csak csatlakozni egymáshoz. Ez így a XXI. században már egy kicsit necces és lényegében hozzá is járul a nyolcvan százalék alatti értékeléshez. Azért mi bízunk benne, hogy a jövőben ez változni fog, ugyanis a Puzzle Quest-széria rendkívül jó játék, és már csak az kellene, hogy a fejlesztők is annyi energiát fektessenek a fejlesztésbe, mint amennyit a játékosok fektetnek a játék csúcsainak megdöntésébe.

HATSZÖGLETŰ UNIVERZUM

Két évet kellett várni a folytatásra, a Puzzle Quest Galactrixra. A fejlesztők nem egyszerű küldetéslemezt csináltak a Puzzle Questhez (az már megvolt korábban), hanem fantasy helyett sci-fi környezetbe helyezték a játékot. De nem ez a legnagyobb változtatás: négyzetháló helyett hexagonális táblán helyezkednek el a kövek, vagyis most már egy mezőről nem négy, hanem hat irányba cserélhetünk. Ez nyilvánvalóan több lehetőséggel kecsegtet, mint a négyzethálós megoldás, ráadásul az sem mindegy, hogy két követ melyik irányból cserélünk ki – az eltűnő kövek helyére ugyanis abból az irányból fognak bemozdulni az újak. A feladat persze továbbra is pofonegyszerű: cserélgetni kell úgy, hogy az ellenfelünk elől elhappoljuk az értékes köveket, mindenekelőtt a bombákat (ezekkel sebezhetjük az ellenfelet) és a kék köveket (ezekkel a pajzsunkat növelhetjük). A többi színű kő valamilyen nyersanyagot képvisel, ezek többnyire varázslatainkhoz szükségesek. Például ha leszedünk öt piros követ, az öt piros manánkból (merthogy gyakorlatilag manaként funkcionálnak a nyersanyag-kövek) „elvarázsolhatunk" egy egyszerű lézertámadást, amivel sebezzük az ellent. A varázslatok koncepciója tehát maradt, csak a gyógyítóvarázst átnevezték biorobotra, és ami kardos-varázslós volt az első Puzzle Questben, az most űrhajós-robotos.

KŐCSERÉS TÁMADÁS

A kőcserélgetéssel nem csak akkor lesz dolgunk, amikor valaki ellen harcolunk, hanem akkor is, ha aszteroidákon bányászunk vagy ha térkapukat hackelünk meg. Előbbi esetben csak néhány ásvány van a pályán, ezekből kell minél többet kitermelni, mielőtt létrejön a „fekete lyuk", vagyis az az állapot, amikor már nem lehet tovább cserélgetni. Utóbbi esetben pedig időre kell megadott sorrendben leszedni köveket, hogy kinyissuk a térkaput. A térkapuval az egyes bolygórendszerek között közlekedhetünk az univerzumban, a bolygórendszerekben pedig olyan helyszíneket találunk, ahol újabb kőcserélgetős megmérettetések várnak ránk: vannak bányászható aszteroidák, űrvárosok, ahol küldetéseket szedhetünk össze, laboratóriumok, ahol ásványainkból gyárthatunk új varázslatokat, ellenséges bolygók, amiket természetesen egy gyors kőcserélős partival vehetünk be, és újabb térkapuk. Elképesztően nagy a játéktér ha minden bolygót be akarunk járni, de a távolabbiakon olyan rondaságok élnek, amikhez combosodnunk kell: küldetéseket teljesíteni, ásványt bányászni, rabolni, eladni a rakományt, legénységet toborozni, és eközben köveket cserélni, köveket cserélni és köveket cserélni.

KIS ADAGOKBAN AJÁNLOTT

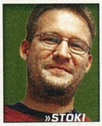
És talán ez a játék legnagyobb hibája. Nekem jó a monotonitástűrő képességem, és imádtam a Bejeweledet, de amikor már három órája cserélgettem köveket, elkezdtem unni a Galactrixet. Igaz, ezt jellemzően nem háromórás játéknak szánták, hanem inkább olyan játékosoknak, akik legfeljebb fél-egyórás adagokban tudnak hozzájutni a napi betevő játékélményhez, és akik azért szeretik, ha a félórás játékaikból aztán összeáll valami nagyobb sztori. De nem tudok szabadulni a gondolattól: mi lett volna, ha a második Puzzle Quest játékmenetét már nem csak egy, hanem – horribile dictu – KETTŐ logikai játékra építették volna? Mert így kicsit soknak érzem azt a 30 dollárt, amit elkérnek a Puzzle Quest Galactrixért, bármennyi tucat játékórát is bele lehet ölni, mire a végére jutunk. Ennek ellenére a játék méltó folytatás és bizonyára óriási siker lesz ez is, de harmadszorra már nem lehet büntetlenül ugyanezt elsütni, még akkor sem, ha abban már nyolcoldalú mezőkkel bűvészkedve adják elő ugyanazt a mutatványt.

> »A játék nem ajánlott hosszas időtöltésnek, inkább este, zuhanyzás előtt vegyük elő egy fél órára, hogy egy kicsit kikapcsoljuk az agyunkat a napi robot után.«

GRAFIKA»	»60%
HANG ÉS ZENE»	»50%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»80%

www.pcguru.hu/1198

»Kellemes kis agypróba nagyon hosszú időre elegendő küldetéssel. Szerepjáték logikai játékok rajongóinak – vagy inkább bárkinek, akinek naponta nem órái, csak percei vannak játszani.



»STÖKI

PRO
» Hexagonális tábla, rengeteg helyszín és játékóra, egyszerű, de a játékhoz illő grafika

KONTRA
» Kicsit monoton, kicsit drága ahhoz képest, amit nyújt

»79%«

»Puzzle Quest: Galactrix«

»Teljes végigjátszás«

Az alábbiakban egy klasszikus végigjátszást találtok, amely csak a megoldásokra koncentrál, így akkor ajánlatos elővenni, ha valahol végképp elakadtok. Természetesen érdemes az elolvasás előtt mindent végigkattintani, mindenkivel beszélni; a dialógusok fontosak, hiszen a megoldások nagy része ezekből kimazsolázható (no és persze a sztori is csak így érthető meg), és a felvehető tárgyak száma sem nagy, így azért „próba szerencse" alapon, némi türelemmel előre lehet jutni. Leírásunk nem lövi le a poénokat és nem fedi fel a történetet, csupán megmutatja, hogy lehet lépésről-lépésre végighaladni a ránk váró hat kalandon. Mielőtt belevágnátok a kalandba, vegyük át a minimális alapokat: a menüt az Esc megnyomásával, vagy a felül látható fogaskerekes fülre kattintva lehet előcsalogatni, itt található a mentés/betöltés, de a játék egyes helyeken ezt automatikusan is megteszi. Ha ezt az apróságot már biztonsággal kezeljük, akkor indulhat is az első kaland.

írta» KREDENC

»1. EPIZÓD: KULTUSZ SOKK

Vedd fel a bokszkesztyűt az ablakpárkányról és a tekegolyót az iratszekrény mellől. Nyisd ki a szekrényajtót és kattints a bal alsó sarokban látható dobozra, ez megnyitja a készletet, és itt egy nagy pisztolyra bukkansz. A célkeresztet mozgasd a sajtokra, és kattints. Vegyél fel egy ementálit, rakd a patkánylyuk elé - a készletből elővéve és a lyukra kattintva. A beszélgetésnél kattints Max fejére és bökj rá bármelyik sorra. Válts Samre: „Fáj a fejed, mi?" Ismét Max: „Kilógatlak a levegőre!". A kis közjátékot követően kattints az irodaajtóra. Odakinn a bal oldalon, a Desoto mögötti autón találsz egy festékszórót, ezt mindenképpen tedd el. Katt a Desotóra: „Gyerünk..." A móka: menj neki egy álló autónak, mire az elindul, te lelassulsz. Klikkelj a pisztolyra (bal szél), lődd ki a kocsi hátsó lámpáját, ezután kattints a megafonra, és válaszd ki a „Húzódj le", majd a „Csúnyán betört a hátsó lámpa" szöveget. Klikk a jobb alsó sarokban lévő „Iroda" ikonra. Irány az iroda, a lépcső melletti graffitin használd a sprayt, menj be, és a tekegolyóval kattints a nyitott ablakon, aztán a Pápaszemen. Menj ki, jobbra az ABC-be. Duma Boscóval: „Milyen muncskin...", „Azt hiszem, megvan.", „Szeretnénk venni valamit.", „Mid van?", „Oké, mi van a pult alatt?", „Add ide nekünk...". Tiéd a könnygáz-gránátvető. Tedd el a sajtot, és balról egy Szem-PR videokazettát. Kattints a vécéajtóra, Max bemegy, majd amint kijött, a kis „szódás" is betép. Gyorsan elő a sajtot, tedd be Pisis ládájába! Ezt követően menj vissza az irodába, tedd be a kazettát a videomagnóba. Séta, ki, balra, be Sybil szalonjába. „Viszlát később!". Kapd elő a könnygáz-gránátvetőt, lődd meg Gülüt, majd kínáld meg a bokszkesztyűvel. Nyisd ki a szekrényajtót, majd hagyd el a szalont. Séta az iroda felé, kattints Pápaszemre, menj az

ABC-be, és klikk Pisisre. Az üldözésnél kerüld ki a dobozokat (kattintgass sűrűn az út azon felére, ami épp tiszta), míg közel nem kerülsz a furgonhoz, ezután a pisztollyal lődd ki a kerekét (nem kell hajszálpontosan célozni). A búvóhelynél kattints a „felvételi űrlap" feliratra. Most figyelj! Minden játékban változik a három szimptóma, ezért érdemes őket felírni (újra meghallgathatod őket a falragaszra kattintva).

Irány vissza Sybilhez (Desoto - iroda), add át neki a tüneti lapot.

A pszichoanalízis a következő:

Tintapaca: Válaszd ki azt, ami a megszállottságra utal;

Hírnév: Emmy, színház, autogram, éljenző tömeg, szemedbe világítanak;

Pénz: penny, hatalmas palota, pénztárca, értéktőzsde, adósszámla.

Szabad asszociáció: Arra a szóra, ami a tünetben szerepelt, erőszakos dolgot kell tenned. Amikor egy „semleges" szó elhangzik, kattints Sybilre, és válassz ki bármit az idézőjeles feleletek közül, ám ha meghallod a témába vágót, vedd elő a bokszkesztyűt vagy a pisztolyt, és kattints vele Sybilre. Fodrászatnál lehet ez fésű, sampon, hajszárító, fogászatnál fúró, korona, fluor, tömés, hasonlók.

Álomfejtés: A megfelelő témát kell megjelölnöd. Ez ismét kétféle lehet.

Hogy elvedd anyádat: Kattints a fekete árnyképre, válaszd Sybilt (Te), majd a fánkos dobozra, és itt az esküvői tortára bökj.

Hogy nemes kort élj meg: A sziluettre bökve Max legyen a választottad, a dobozra bökve a szülinapi torta.

Megvan az űrlap, irány vissza a rejtekhely (Desoto – otthon). Dugd be a papírt a majom alatti nyílásba, és sétálj be a kapun. Max hipnotizálva. Az első körben Boscónál figyelj nagyon, és amikor az üres dobozzal hősünk elindul kifelé az ajtón, gyorsan kattints a szelet sajtra a pult előtt. A második kör: nyisd ki a szekrényajtót, amint a koma elkezd dumálni, sebtiben kattints a biciklipumpára. A tévéről vedd le a vállfát, kapcsold le a villanykapcsolót az ajtó mellett, majd a pisztolyoddal lődd meg az egyirányú út táblát a falon, és tedd vissza Max fejét Bradyre. Köszönj el Boscótól, irány Sybil, kérj segítséget, mire kapsz egy tervrajzot. Fel az irodába, tedd el a vállfát, majd az ABC-ben add oda Boscónak előbb az ábrát, utána a vállfát, így megkapod a hipnózis elleni sisakot. Csüccs a Desotóba, nyomás Bradyhez. Kattints a támadó szódásokra, és válaszd a „Legyetek... Kultusz Brady"-t. Újabb kattintás: „Imádjatok... engem". Utolsó klikkelés: „Támadjatok meg... engem".

»2. EPIZÓD: HELYZETKOMIKUM

Menj ki, jobbra az ABC-be, búcsúzz el Boscótól. Próbáld meg elrakni a habot a kis asztalról. Irány a Desotóhoz, és „utánuk"! Kattints a pisztolyra, lődd a kisautó oldalát, ekkor sávot váltanak a dögök. Úgy próbáld irányítani őket, hogy a sávváltás akkor történjen, amikor az út közepén lévő nyitott csatornához érnek, azaz pont belehajtsanak. Ha sikerült, Max elkapja a flakont. Újra a Desotó, irány a stúdió. Beszélj a rendezővel: „Mit csinálsz itt?", „Szeretnénk jelentkezni...". Amikor a csaj azt kéri, Sam legyen veszett, használd kutyánkon a borotvahabot, amikor pedig Maxot akarja bőgni látni, lődd meg a nyuszit a könnygáz-gránátvetővel.

Be a „Sorozat ajtón". A jelenet:

„Kezdjük!"

Vedd el az asztalról a tányért.

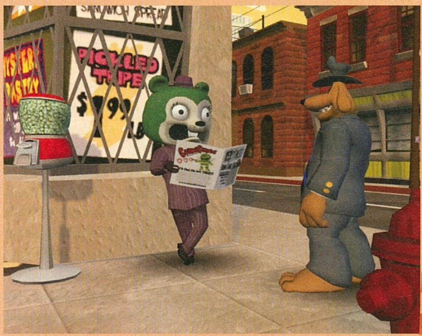
Kattints a lámpaernyőre, és tedd a tehénre.

Tollas úr belép. Válasz: „A séf".

A tányérral klikkelj a tehénlepényen a boci mögött.

„Moo Goo Gai tál...".

Megkapod a felvételt. Menj ki a baloldali „Megatré" ajtón, jobbról vedd fel Gülü dalszövegeit a ládáról. Hagyd el a stúdiót a „Sorozat ajtón" át, be szembe, a vetélkedő stúdiójába. Hugót vedd rá egy trükkre, válaszd a zöld színt, majd kérj tőle fotót és búcsúzz el. Balra, kattints a pódiumra. Tökmindegy, milyen választ adsz, veszítesz. Amint nálad az irányítás, vedd ki a vetélkedő kártyáit a műsorvezető asztalának tartójából, és kattints rá Gülü dalszövegével. Újra a pódiumra, és add meg a helyes választ (nem lesz nehéz...). Kapsz egymillió dellár értékű ételutalványt. Vissza a sorozatstúdióba, lefelé, lépj be a „Főző műsor" ajtaján, kattints a fazékra. Készíts egy tortát; az alapanyag nem számít, szórj be minimum egy cuccot, majd klikkelj a bal alsó sarokban lévő sütő ikonra. Kész a süti! Vissza az irodához (sorozat-Megatré-kijárat). Látogasd meg Sybilt, add át neki a fotót. Irány az ABC, vegyél egy újságot az előtte álló sárga automatából. Menj be, vedd meg a hangmodulátort Boscótól. Sétálj hátra, a tortát használd az „Ízesítő" masinán. Vissza a stúdióba! Add át a tortát Pisisnek, használd a modulátort Samen, kattints a mikrofonra, majd bármelyik dialógus-sorra. Tiéd a lemezszerződés. Sorozatstúdió – vetélkedő – Myra! feliratú lila ajtó. „Bemehetünk?", „Lehetünk vendégek...?", majd klikk végig a három opción. Odabent beszélj a „Megatrés élményről". Használd a modulátort Samen, és gyorsan klikkelj a bendzsóra. Dumálj Myrával a címlapképről. Válaszd a „Valaki más volt benne.", végül a „Bessy a tehén." sort.



»3. EPIZÓD: A TÉGLA, A MAFFIA, ÉS A FASÍRT

Vedd fel a pikk ászt a patkánylyuk elől. Irány a Desoto és a kaszinó, az ajtónállótól kapsz pár zsetont. Játssz a „Patkányirtás" géppel: le kell lőnöd 20 éneklő rágcsálót – a lényeg, hogy a narancssárgákat nyírd ki; a jutalom egy hűtőmágnes. A kijárati ajtó fölötti bohócfej orrán használd a pikk ászt, majd szólítsd le Leonard urat a kártyaasztalnál; „Hogy kell...", „Játsszunk...!", végül válaszd a „Tartjuk" sort, tiéd a 10 milliónyi zseton. Irány Bosco, vásárold meg tőle a poloskát. Vissza a kaszinóba, az organikus lehallgatót használd a sarokban lévő lift előtti őrön. Húzd meg a félkarú rabló karját. A kis közjáték után vedd le a bogarat a falról, megtudod a jelszót; dumálj az őrrel, és súgd meg neki („Hagyd a fegyvert..."). A hátsó szobában Csuklóssal beszélgetve állj rá a csatlakozásra („Jól hangzik"), majd kérdezd végig a három opciót, aztán „megvan" és „visszajövünk". Menj el Sybilhez, vedd el a kávéscsészéjét. Fel az irodába. Válts át Samre: „Hé, az egy dugós puska?" Jöhet a csapatmunka, azaz Sam elmondja az elejét, Max pedig befejezi a poént:

„Anyád úgy sugárzik, hogy.." - „Ha hasadó hulladékba..."

„Anyád olyan kövér, hogy..." - „Több rajta a ránc, mint..."

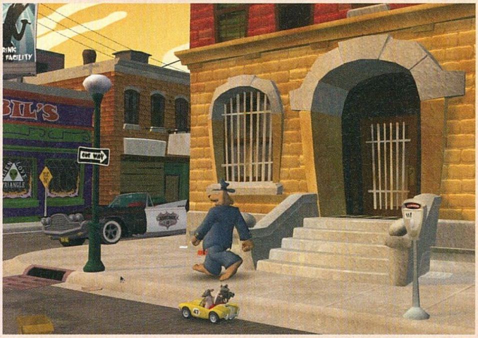
„Anyád úgy be van állva, hogy..." - „Csak akkor dől..."

„Az anyád olyan takarékos..." - „Hogy kuponokat hord..."

„Anyád olyan alpári..." - „Hogy a száját egy tengerész is..."

„Anyád olyan pontos, hogy..." - „Túl korán jelent meg..."

Nyomás az ABC-be, dumálj Boscóval, válaszd a „Nézd, a játékmaffia az!" sort, és míg a koma les, a hűtőmágnest tapaszd a kamerára, majd a mackós dobozt tedd a kockás asztalra. A csészét használd a hátsó „Ízesítő" gépen, futás Sybilhez, az ibrikkel kattints rá, végül lőj bele a edénybe. Ezután irány a kaszinó, használd a kart a félkarú rablón, majd magát a kart. A hosszabb móka után jön egy kis üldözés: a pisztollyal az út fölé belógó nagy táblát kell meglőnöd, amikor majdnem aláérsz, így az a támadók elé esik. Ezt követően menj be jobbra a „baljós ajtón". Amint tiéd a pálya, vedd fel az ajtótól balra lévő munkapadról a csavarhúzót és használd a félkarú rablón. Vedd fel a kiesett hangképzőt, ezt használd hátul a narancssárga csillén, majd kapd fel a módosított macit, és kínáld meg vele Harryt. Végezetül húzd meg a kart a vakond mellett.



»4. EPIZÓD: HALÁL ABE LINCOLNRA!

Vedd fel a bokszkesztyűt a medence mellől. Vizsgáld meg a telefont a bejárattól jobbra, megtudod a számát. Vissza az irodába, kattints a telefonra, válaszd a „Fehér Házat", majd a „Halló! Kérem, tartsa!" sort.

Az utcán előbb jobbra menj, beszélj Hugóval: „Mit szólnál egy bűvésztrükkhöz?". Miután eltűnt, tedd el az „Ingyenes házhoz szállítás" táblát. Mehetünk a Desotóhoz, de mielőtt beszállnál, menj hátra, és kattints a háborús „Jöhet minden!" plakátra, vedd fel. Most irány a Fehér Ház, menj be! Kattints a „háborús szoba ajtajára", hogy kidobják két hősünket.

Menj vissza, beszélj az elnökkel: „Készen állunk a fordításra." Ezután: „Mit kell tenni ahhoz, hogy valaki kapjon egy korty vizet?", majd: „Merre van a háborús szoba?" Miután Csuklós kivitte Pisist, a bokszkesztyűt használd az „elnökön".

Amint tiéd az irányítás, az „Ingyenes házhoz szállítás" táblával kattints a pódium előtt álló, három lábú „puskán". Klikk az elnökre, válaszd a „Beszéljünk a kérdésekről...", majd a mérgező hulladék sorát. Most kattints kétszer a puskára, hogy a „Két rosszból nem lesz jó!" kerüljön felülre, és kérdezd Lincolnt a vallásról és oktatásról. A készletedből tedd a „Jöhet minden!" posztert a puskára, és érdeklődj az adórendszerről.

Vedd elő az organikus lehallgató készüléket, helyezd Lincolnra, a beszéd után pedig tedd el. Vegyél fel egy szórólapot a pódiumról.

Mehetünk haza, pontosabban Sybilhez. Az imént felvett szórólapot tedd bele a párkereső dobozába. Fel az irodába, kattints a poloskával a telefonra, hívd Sybilt. A válaszok sorrendje:

„Én, Abraham Lincoln vagyok az az ember."

„Az elkövetkezendő évszázadok is..."

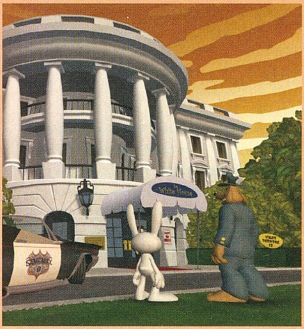
„Itt állok a Fehér Ház lépcsőinél."

„Itt az ideje cselekedni."

Miután vége a közjátéknak, menj be a Fehér Házba. Vedd fel a szalagot az asztalról, és bökj rá vele a titkos ügynökre; mindegy, melyik rangot adod neki. Kattints a naptárra, majd a MA! feliratú papírt ragaszd 26-ára, a Miniszterek napjára. Klikk az ügynökre, „Vegyél ki szabadságot!".

Irány Sybil, dumálj, kérdezz rá az anyagi gondjaira és arra, hogy működik a szerkezet (ez fontos!). Vissza a Fehér Házba, odabent kattints a nemzeti költségvetés nagykönyvére, és tegyél pipát Sybil szalonja mellé. Ismét Sybilhez, tedd el a Carbon-14 gépet.

Menj az ABC-be, használd a készüléket a forró virsliken. Nyomás a Fehér Házba, adományozz Boscónak is 100 milliót (nagykönyv). Igen, vissza boltosunkhoz, megkapod az „igazságszérumot". Ismét az elnöki rezidencia, add át a vodkát Pisisnek.



Lépj be a háborús szobába, kattints a rakétavezérlő számítógépre, majd a tűzgombra. Következő célpont háromszor – ez Bosco boltja! Tűz! Lépjél ki az ablakból (vidd a kurzort a képernyő aljára, amikor megjelenik egy zöld nyíl, kattints), és futás Boscóhoz. Kattints az ajtó melletti kamera alatti „Special" táblára, tiéd a jeladó. Csüccs a Desotóba, szedjük le Lincolnt! Klikk a jeladóra, a robotra, végül jobbra lent a Fehér Ház ikonra. Háborús szoba, komputer, tűz!

»5. EPIZÓD: VALÓSÁG 2.0

Irány az ABC. Kattints az ágyúra. Amint Jimmy elkezdi megtölteni a fegyvert, hamar rá kell klikkelned a patkányra (ez nehéz, kell pár kör, mire sikerülni fog!). Ha összejött, menj Sybilhez, és lőj rá a patkányágyúval. Beszélj vele: „Mi a baj a szemüveggel?", „Kit érdekel...", „Honnan szerezted...", „Kik ezek a kopók?" Ezután menj ki, jobbra, Balga irodájába. Duma: „Miért hipnotizáltátok...", „Internetet mondtál?", „Hol van az internet?", „Próbáljuk ki...". Kapsz egy chipet; vissza Sybilhez, használd a chipet a szemüvegen. Sétálj ki, jobbra, be az irányítóterembe (IT), kattints a zöld készülékre, majd a készletedből a számítógépes hibát rakd a narancssárga játékgépre. Ki az utcára; tedd el a „krampusz a dobozban" játékot a fal mellől, menj el a kereszteződésig, és kattints a lebegő aranyérmekre, Sam begyűjti őket. Vissza az IT-be, szedd le a bogaradat a gépről, és tedd át a jobb oldali, kék szerkezetre. Hőseink kétdimenziósak; irány Sybil, kattints a szekrényajtóra, lesz még egy érméd. Újra az IT, a bugot most pakold át a telefonra. A két koma összemegy. Menj vissza az irodához, klikkelj a jobb alsó sarokban lévő ikonra, ezzel visszatérsz a valóságba. Fel az irodába, vedd elő a szemüveget, majd kattints a patkánylyukra. Újabb érméd van. Ismét az IT, vedd vissza a bogaradat és a normál méretet. Irány az ABC, út közben beszélj az „internet varázslóval", kérj tőle trükköt, kapsz egy szivárvány festőkészletet. Be a boltba, vásárolj Boscótól, ezúttal egy fakardot. Használd Boscón a kardot. Vissza a valóságba (ikon jobbra lent), duma a komával. Beszélj az internetes pénzlekötésé-ről, az online utalásról, a bankszámlája jelszaváról. Ezután megjelenik a „Mögötted!" diálógusso r. Bökj rá, kapd fel a távcsövet a pultról, majd használd barátunkon, így megszerzed a jelszavát.

Tedd fel a szemüveget, séta hátra, kattints a „Trutyigépre". A karddal klikk a kék trutyira, válaszd a „Támadás tárggyal" opciót, és csapd meg a karddal az ellenséget. Máris tiéd a cucc. Innen cél az irányítóterem, bogár a játékgépre. Odakint kattints Sybil szalonja fölött a hirdetőtáblára, felugrasz; a kék trutyit használd a +2-es kardon. Ugorj le (kurzor a képernyő aljára, zöld nyíllal klikk). Újra irányítóterem, szedd le a bogarat, és aktiváld újra a jobb oldali, zöld gépet. Menj el a sarokra, bármely fegyverrel kínáld meg a spamszűrő mamit. Válaszd a „Hárítás tárggyal" pontot, a készletből a „Krampusz a dobozban" mókát. Sam körében „Támadás tárggyal", és mehet a +2-es kard. Győzelem! Ezt követően séta a Desotóhoz, használd a gépen a szivárvány festőkészletet, és fesd be az autót a következőképp: eleje: kék, közepe: piros, vége: lila. Irány a bancolavadero.com. Odabent kattints Bosco lakatjára, add meg a jelszavát: BOSCO. Az egyes elemek VARIALAS feliratára kattintva tudod a nyilakat, azaz a pénz irányát befolyásolni. A sorrend:

Ha Bosco eleme felett a nyíl nem lefelé mutat, kattints a VARIALAS-ra, ha igen, ne nyúlj hozzá;

„Kittens 4 Peace"
„Toy Mafia"
„National Treasury"
„Online Gambling"

Bosco megkapja az egymilliárd dollárt... Menj vissza hozzá és a valóságba, dumálj vele, jutalmad a.. hm, „biológiai fegyver". Szemüveget fel, séta Sybil boltjához, a vírust dobd bele a postaládába. És most!

Felvesz: élőlények iránti tisztelet
Megy: kelet
Felvesz: Bosco ABC
Megy: nyugat
Megy: északnyugat
Használ: Bosco ABC / az émelyítő tóval
Megy: délkelet
Megy: lefelé
Használ: émelyítő Bosco ABC / a vállalati lénnyel
Felvesz: élőlények iránti tisztelet
Megy: felfelé
Használ: / élőlények iránti tisztelet / az internettel

»6. EPIZÓD: A HOLD NAPOS OLDALA

Kezdés a jobb oldalon, beszélj Pöttyös Labda ügynökkel: „Mit csinálsz itt?", „Próbáljuk ki...!", „Viszlát!". Irány a Desoto, a Föld és Bosco. Búcsúzz el tőle, menj hátra, és az egyszarvút tedd be a mikróba. Séta az irodába, tedd el a vállfát. Vissza a Holdra! Az ajándékboltban kattints a „Kanálhajlító emelvényre", majd az átlátszó tartót használd Maxen. Jobbra ügynökünkhöz, be a „blisteres" ajtón. Duma Lincolnnal: „Mi a baj?", „Szóval, miért ilyen feszült?", „Segítünk Sybillel!", aztán: „Csak nyugi, bébi!", „Hölgyem, ön egy rideg róka!", „Játsszunk egy-egy elleni...!". Beszélj a kopókkal: „Mit csináltok itt?", „Próbáljuk ki...!". A játék egy sima amőba, a lényeg, hogy veszíts. Ha nem jön össze (hülye a gép..), játssz addig, míg kikapsz. Ezt követően menj ki (ajtó a felszínre). Használd a gasztrokinézis talizmánt Maxen; balra, a leszállóegység alatti rakétamotoron kattints az átlátszó tartóval, a szerkezet ajtaján (jobb oldal, felül) a vállfával, végül vedd fel a kanálhajlító talizmánt a földről. Vissza a nagyterembe, középen klikkelj a szivárvány liftre. Az ólomlátó talizmánnal bökj az ijesztő ajtóra, a kanálhajlító talizmánnal a gyertyatartóra. Innen irány a kijárat. Odalent a kanálhajlító talizmánt használd a hatalmas kanálon, majd jobbra, és a nagy pisztollyal lődd meg a hullámvasút gombját, amikor a vörös Max a pillangós kocsin durrogtat. Nyomás a felszínre, vissza a Földre. A gasztrokinézis talizmánt használd a szekrény felső polcán dekkoló Leonardon. Séta Sybilhez, add át neki az Egyesült Államok okiratát. Ezután utca, jobbra, a kanálhajlító talizmánnal bökj az elhajlott parkolóórára. Desoto, Hold, be a nyugalom szigetére, a jobb szélen diskurálj Garasos Philóval. Megyünk vissza Földre, az ABC-be, vedd elő a készletből a bűvészkalapot, a patkánnyal kínáld meg a falánk Maxet, aztán ismét kapd elő a cilindert. Elegyedj szóba Boscóval, vedd meg tőle a földrengéskeltőt. Ismét reppenj fel a Holdra. Sétálj el jobbra a lusta Maxig, vedd elő a földrengéskeltőt, majd kattints a kék nyuszira. Be az ajtón, és fel a szivárványliften. A kanálhajlító talizmánnal kattints a felső, bal szélső kanálon, majd használd a bűvész talizmánt, aztán a ládában újra, és fűrészeld el a mágikus dobozt. Az űrhajóban ismét kattints a bűvész talizmánra, a fürdőben megint, odakint egyszerűen sétálj el. A keréken megint bűvész talizmán, sétálj arrébb, a ládában újra a bűvész talizmán, ám most a fűrésszel a leszállóegységre kattints! A vízben ismét bűvész talizmán, végül a slusszkulccsal kattints a repülőszerkezeten – és itt a vége, fuss el véle...

FUTOTTAK MÉG

Hónapról hónapra felbukkannak a játékvilág porondján olyan programok, amelyeket ha feltelepítünk, igencsak elkerekedik a szemünk vagy a tartalom, vagy a megvalósítás, esetleg a borzalmas összkép vagy a játszhatóság okán. A rovat keretein belül eddig csak PC-s címeket állítottunk pellengérre, de februárban valahogy elmaradtak a megszokott, kritikán aluli megjelenések, így elővettük a konzolos termést, hadd kapjon az is egy kis fényt...

írta» MIGUEL

BATTLE RAGE: MECH CONFLICT

»Fejlesztő: **Data Design** »Kiadó: **Destineer**

24%

»A Nintendo Wii – nagy bánatunkra – tökéletes táptalaj a borzalmasan rossz játékoknak, és a Battle Rage, ez a robotos-lövöldözős izé sem az a program, ami megtöri az átkot, sőt a Destineer és a Data Design közös gyermeke (vagyis inkább torzszülöttje) maga a rossz ómen. A játék alapja, hogy a mechekkel szaladgálva a pályán elszórt fegyvereket és pajzsokat felszedve kell borsot törnünk a többi robot orra alá, és bár ez nem hangzik rosszul, mégiscsak akad két probléma. Egyrészt az, hogy a térképek kiismerése után az ember letáborozik a legjobb pontoknál, és mivel itt mindig a legjobb fegyver jelenik meg, onnantól fogva meg sem kell moccannia. A másik, hogy a játék grafikája még Wii-s mércével mérve is minimum ocsmány, ráadásul a rossz kamerakezelés miatt szinte semmi nem látszik abból, ami robotunk derekánál lejjebb helyezkedik el. A kiadó büszkén reklámozta, hogy 3D-s szemüveghez kialakított grafikus modell is lesz – ez (nem túl meglepő fordulat) teljesen kimaradt, a fejlesztők nyárra ígérik majd az ezzel kibővített változatot, amivel az, aki már megvette a játékot, nem sokra megy.

FUNTOWN MAH JONG

»Fejlesztő: **Funtown** »Kiadó: **Microsoft**

36%

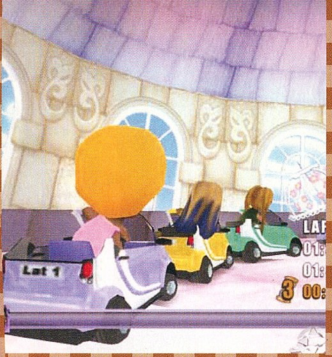
»Az, hogy a Live! rendszeren keresztül olyan remek kis játékokat vásárolhatunk, amik egyszerű grafikával és remek játékmenettel szolgálják meg a beléjük fektetett bizalmat, a Microsoft egyik legjobb ötlete a pasziánsz óta. A FunTown Mah Jong viszont nem a legjobb vétel: meglehetősen megtévesztő neve alapján itt hatalmas móka vár minket, pedig dehogy. Az oktató mód alatt még van esély arra, hogy kacagjunk, csak épp nem a kis kockák összepárosítása okoz ekkora élvezetet, hanem az a tragikomikus szerencsétlenség, amivel a játék eredeti nyelvét angollá tették – sokkal inkább tűnik fordítógéppel összedobált IKEA-összeszerelési útmutatónak a dolog, mint igazi tutorialnak. Az FTMJ-ben ugyan ki kell választanod egy közepesen rosszul megrajzolt avatárt, aki majd odaül helyetted az asztalhoz, de a program nem támogatja az új Xboxos kezelőfelülettel érkezett beépített avatárrendszert, így a játékosok nem a saját képükre alkotott kis fickókkal játszhatnak, hanem a PS2-es időket is megszégyenítő, darabos babákkal – így inkább bele se kezdjünk.

SNIPER: ART OF VICTORY

»Fejlesztő / Kiadó: **City Interactive**

41%

»Ha röviden el szeretném intézni ezt a játékot, csak annyit írnék le, hogy ugyanazt a motort használja, amit a Code of Honor-sorozat. Na jó, kicsit javítottak a fejlesztők, és a második világháború egy kicsit jobban mutat, mint a francia idegenlégió küzdelmei, de a lényeg változatlan maradt: FPS-ek között is párját ritkítóan buta ellenfelek, ötlettelen játékmenet és botladozó találatkezelés. Ez utóbbi érdekes módon csak a könnyebb szinteken tűnik fel, mégpedig azért, mert a játék csak easy beállítások mellett mutatja meg, hogy a szélnek és a távolságnak köszönhetően mekkora szórással érkezik majd célba az a lőszer, amit eredetileg az ellenség homlokának közepébe szánunk. Kapunk tehát egy extra pötytyöt, és a szétloccsanó agyvelő biztos tudatában húzzuk meg a ravaszt – és láss csodát, a fickó megússza. Bizony, a golyók néha hatás nélkü csúsznak át fejeken és mellkasokon, és ha nem lenne a könnyű fokozat csalása, erre sosem jönnénk rá, hiszen nehezebb szinten az ember simán meggyőzi magát, hogy „biztos a szél". Hát, nem a szél.



ONECHAMBARA 20%

»Fejlesztő: **Tamasoft** »Kiadó: **D3**

»A magyar agynak felfoghatatlan című (nem, nem az alcímmel, a Bikini Samurai Squaddal van bajom) játék mindent egy lapra tett föl: a készítők nem akartak a játékmenettel, a történettel vagy a grafikai elemekkel bíbelődni, inkább kiadtak valamit, amiben csajok vannak. Mondanám, hogy meztelen csajok, de nem azok, bár a nyitóanimációban lezuhanyzik valaki, később meg bikiniben aprítják a zombikat, de összességében nem látunk több fedetlen keblet, mint egy fehérnemű-katalógus átlapozásakor. Ha valaki a játék céljára kíváncsi, akkor tudja meg, hogy ez egy konzolos hack 'n' slash, amiben lánykák kaszabolnak zombikat (igen, többékevésbé pőrén). Igazából a fejlesztők azzal próbáltak sikert elérni, hogy a megjelenés előtt jóval elkezdték hirdetni: ebben a játékban bizony a mellekre ható fizika volt az egyik hangsúlyos fejlesztési szakasz, aztán meg kijöttek olyan, az Xbox 360 képességeit (rossz értelemben) meghazudtoló grafikával, hogy közelebb kell ülni a tévéhez, ha ki akarod venni, hogy akkor az most ott a lába a nőnek, vagy a nyaka. Végszóként csak annyi: bikinis csajok nézegetésére az internetet ajánljuk, ott egyrészt például a választék is nagyobb, másrészt meg jóval olcsóbb is.«

ACTION GIRLZ RACING 6%

»Fejlesztő: **Data Design** »Kiadó: **Conspiracy**

»Már a neve is sokat sejtet, és nem is kell csalatkoznunk: ez bizony a 2008-as év legrosszabb játéka, vagyis dehogy játék ez, inkább csak ilyen bigyó, aminek csodájára járnak az emberek, böködik valami hegyessel a kis kupacot, és próbálják eldönteni, hogy vajon mire jó – aztán ha megmozdul, sikoltozva szalad el mindenki. Alapesetben ez egy csajszis autóverseny, szóval csak az üljön le elé, aki nem kap sikítófrászt, ha meglátja a tuningok között a pink rúzst. Azt írtam, „alapesetben" egy autóversenyről beszélünk, de a helyes megfogalmazás, hogy „vigyázat, nyomokban autóversenyt tartalmazhat", és tényleg: ha úgy döntünk például, hogy nem vesszük be a kanyarokat, akkor is jó esélyünk van arra, hogy nem csapódunk a pályát övező ultracuki betonfalnak, inkább csak átsiklunk rajta, és valahol egész máshol folytatjuk a versenyt. Na jó, legyinthetnénk, ez csak egy pálya, lássuk, milyen a többi – meglepetés! Nincs több pálya, az egész játékot erre az egy ötlettelen, élettelen, neonszínekben úszó hulladékhalomra építették fel, és ezen az egyen körözve kellene unlockolni az egymástól csak és kizárólag hajszínben eltérő versenyzőlányokat (oké, hazudok, az egyiknek volt esernyője). Teljesen értelmetlen a vásárlás, főleg ha azt nézzük, hogy a Wii-n milyen erős a verseny az Action Girlz Racing kategóriáján belül – itt versenyez például a Mario Kart is, de még a Mortal Kombat Armageddon gokartos része is kevésbé gyalázatos, mint jelen cikkünk alanya. A célcsoportot figyelembe véve is hatalmas kérdőjel a fejlesztők teljesítménye, hiszen az egy dolog, hogy lányoknak készítünk játékot, de attól még nem kellene abban bízni, hogy ők nem veszik észre a hibákat. A Guru történelmének első 10% alatti játéka, ha nem tévedek.«

BEAUTY FACTORY 36%

»Fejlesztő / Kiadó: **City Interactive**

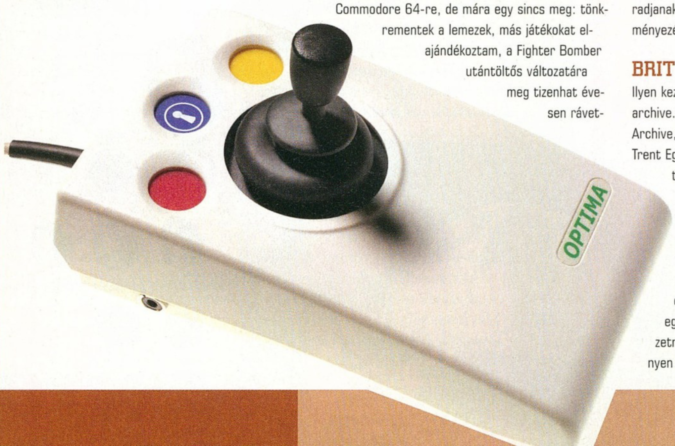
»Gondolom az olvasóink között ezres csoportok álmodoznak arról, hogy egyszer saját szépségszalont nyitnak, így ezen néma tömegekhez szólnánk most: ne a Beauty Factory alapján kezdjetek majd neki, mert csúfos bukás lesz a vége. Például azért, mert a játék túl könnyű, úgy egy óra alatt a csúcsra lehet járatni az első kis szépséggyárunkat. Az egyetlen kihívás, hogy pár kattintással biztosítsuk a termelés folyamatosságát a készletek feltöltésével, és ezzel nagyjából ki is merült a ránk váró feladatok köre. Persze még kiválaszthatjuk, hogy milyen színű kollekcióval vágunk neki a következő szezonnak, illetve megtervezhetjük a saját parfümünket is (ami mondjuk a játékvilágban szokatlan elvárásokat támaszt a képzelőerőnkkel szemben, de ezen most ne akadjunk meg). Az egyetlen baj, hogy ezt úgy öt körönként kötelezően meg kell tegyük, hiszen a program így szimulálja a divatvilág és a trendek gyors változását. Most mondhatnánk, hogy sokat látott játékos újságíróként nem igazán vagyok a játék célcsoportja, de higgyétek el, ez az anyag még a lányoknak sem jön be.«

VIDEÓJÁTÉK-MAUZÓLEUM

Aki elég régóta – mondjuk legalább tíz éve – aktív játékos, hajlamos arra, hogy visszasírja a régi szép biteket. Mennyire jó volt az első Doom, leesett állal néztük benne a kiberdémont. Meg az első Fallout, ahhoz még nem kellett erőmű, mint a harmadik részhez. Ilyen visszasírásokra épül nálunk egy egész rovat (a Nosztalguru), hogy a fiatalabb játékosok is megismerhessék a játékipar nagy klasszikusait. De mit tudnak tenni, ha játszani is akarnak ezekkel a klasszikusokkal?

írta» STÖKI

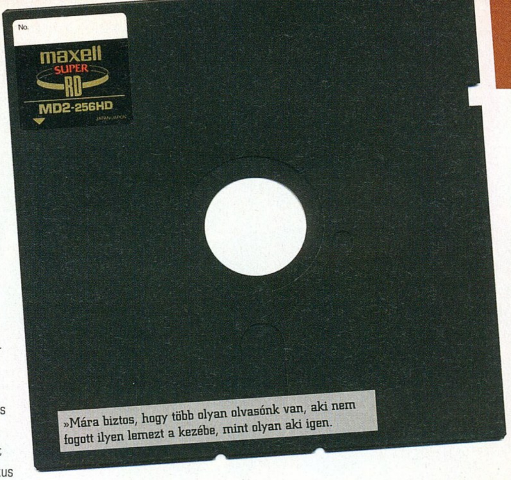
Őrzök egy 5'25-ös nagylemezt a polcomon. A Graphic Adventure Creator van rajta, ami egy C64-re megjelent kalandjáték-szerkesztő program volt. Első, soha el nem készült, képes-szöveges kalandjátékom, a How To Be A Complete Lamer is ezen található, félkész állapotban. A helyszínek és a leírások nagyjából megvannak, csak össze kellene kötni őket, meg a tárgyhasználatot leprogramozni. Mert az például még nincs megoldva, hogy ha a Commodore Világ főszerkesztőségében (ez volt az egyik helyszín) leformatálom a Populous lemezt, akkor ugorjon a lame-o-méter 10 ponttal. Természetesen már sosem fogom befejezni ezt a korai zsengét, de úgy tűnik, még megnézni sem tudom, hogy egy jót nosztalgiázhassak. C64 és 5'25-ös lemez már legfeljebb mutatóban akad néhány gyűjtőnél. Mert a hardverek és a szoftverek elromlanak, megsemmisülnek, ez a világ rendje. A GAC mellett például nekem volt vagy ezer játékom Commodore 64-re, de mára egy sincs meg: tönkrementek a lemezek, más játékokat elajándékoztam, a Fighter Bomber utántöltős változatára meg tizenhat évesen rávettem a Metallica Master of Puppets albumát, mert nem volt éppen üres kazettám, és azt gondoltam, hogy az úgyis egy béna játék. Biztos történtek hasonló esetek más játékosoknál is, szóval a régi játékok és játékplatformok pusztulása természetes folyamat, akárcsak a régi könyvek elrongyolódása; a mostani játékok is eltűnnek majd egyszer az otthonokból. De mint ahogy a könyvtár is megőriz jó állapotban régi könyveket, úgy a régi játékokat is jó lenne archiválni, hogy az utókornak azért fennmaradjanak. Szerencsére mostanában több ilyen kezdeményezés is elindult.



BRIT VIDEOJÁTÉK-ARCHÍVUM

Ilyen kezdeményezés például a nationalvideogame-archive.org címen elérhető National Videogame Archive, ami a brit médiamúzeum és a Nottingham Trent Egyetem közös erőfeszítése. A projektet szeptemberben jelentették be, és azóta még csak érdeklődni kezdtek a játékosoknál, hogy mit és hogyan kellene archiválni, de látszik, hogy a projektgazdák komolyan gondolják a dolgot. Egyikük, James Newman nyilatkozott az Escapistnek, és elmondta, akkor született az ötlet, amikor egy kollégájával könyvet írtak a brit filmintézetnek 100 videojáték címmel. „Miközben könyvet kiválasztottunk száz fontos, érdekes, az

iparra nagy befolyással bíró videojátékot, nehezen tudtuk megmutatni az olvasóknak ezeket" – fogalmazott Newman. Az ötletet tett követte, és úgy tűnik, nagyobbat készülnek meríteni az utóbbi évtizedek játéktermésből, mint azt tervezték: nemcsak magukat a játékokat, hanem a lazán hozzájuk kötődő egyéb hivatalos vagy barkácsolt médiatermékeket – leírásokat, rajongói honlapokat, cheateket, urambocsá' még talán a PC Guru cikkeit is. És ha már gyűjtenek, médiatudóshoz illően kutatnak is: a játékműfajok fejlődését, a játékosok fogyasztói szokásainak változását, a technikai fejlődés hatását a tartalomra, meg bizonyára sok értelmetlen, igazi „brittudósos" témát is.



»Mára biztos, hogy több olyan olvasónk van, aki nem fogott ilyen lemezt a kezébe, mint olyan aki igen.

UNIVERZÁLIS EMULÁTOR

Kicsit máshonnan, technikai oldalról közelítve álltak hozzá a problémához a Portsmouthi Egyetemen dolgozó számítástechnika-történészek és kutatók. Mert tegyük fel, hogy megvannak még a régi játékok, az ember megtalálja nagytakarításkor elveszettnek hitt lemezeit. Viszont amikor futtatni akarja a múlt századi programokat, öt percen belül súlyos anyázások közepette vágja falhoz a leleteket, mert az egyik játszhatatlanul gyors, a másik el sem indul, a harmadik Windows 95-öt követel, a negyedikhez meg nem is pc kellene, hanem ZX Spectrum. Erre a problémára léteznek mindenféle barkácsmegoldások a neten: hivatalos patch-ek, C64-, Amiga- és konzolemulátorok (sőt, játéktermi gépek emulátorai), a remek DosBox program, amivel régi PC-s játékokat lehet futtatni XP-n, nem hivatalos remake-ek, szóval azért ha nagyon akarjuk, játszhatunk régi cuccokkal új környezetben, mert lelkes online közösségek tartják életben a régmúlt platformjait. De az említett egyetem nem kispályázik: olyan emulátort fejlesztenek, ami fel fogja ismerni és el fogja indítani az összes, az 1970-es évektől napjainkig készített játékot. A projekt vezetője bizonyos David Anderson, aki sajtóközleményben tudatta a világgal, mire készül kollégáival. Először is létrehoznak egy hatalmas adatbázist, amibe a régi fájlformátumok és játékok kerülnek be. Szóval egy nagyszabású archiválással indul a munka, és ezen dolgozva alkotják meg apránként a világ első általános célú játékemulátorát. A projekt egy nagyobb uniós kezdeményezés, a KEEP (Keeping Emulation Environments Portable) része. A KEEP, amire egyébként négymillió eurót fordítanak, azt tűzte ki célul, hogy serkentse olyan módszerek kidolgozását, melyekkel meg lehet őrizni a jövőnek a digitális szövegeket, hang- és képanyagokat, multimédiás dokumentumokat, weboldalakat, adatbázisokat és persze a videojátékokat. Azért remélem, publikus is lesz a majdani univerzális emulátor, ez ugyanis nem derült ki a sajtóközleményből.

VÁSÁROLNI A MÚLTBÓL

Végül egy harmadik kezdeményezés, a gog.com weboldalon elérhető Good Old Games (vagyis „jó öreg játékok") üzleti szempontból keresett megoldást. Az ötletgazdák abból indultak ki, hogy ha az emberek hajlandók a mozikban régi filmekért fizetni, miért ne lennének hajlandók régi játékokért is pénzt adni? Ebben a szellemben a weboldalon a kilencvenes évek játék-klasszikusait árulják darabonként pár dollárért, tehát egy mai játék árának töredékéért. Mindegyik játék garantáltan fut XP-n és Vista-n, de más változtatás nincs a játékokban, a régi játékélményt élhetjük újra. Freespace, Stonekeep, MDK – mondanak még ezek a nevek valakinek valamit? És kinek ne érne meg 5 dollárt mondjuk a Fallout első része? Persze a régi játékok árusításához a jogi dolgokat le kell papírozni, így több cég – például a LucasArts és a Looking Glass Studios – nem képviselteti magát az oldalon. Bízzunk benne, hogy csak egyelőre, és az oldalt üzemeltető játékforgalmazó cég megegyezik majd ezekkel a cégekkel is, és a kilencvenes évek után akár a nyolcvanas években is végez ásatásokat.

A Good Old Games üzleti vállalkozás, és az oldal fenntartói nyilván nem ölnének bele egy csomó pénzt a játékjogokba, ha nem gondolnák úgy, hogy megtérül a befektetésük, de ha belegondolunk, nagyon macerás egy ilyet fenntartani, nem kis fanatizmus kellett ahhoz, hogy ez az oldal elinduljon. A KEEP projekthez hasonlóan nagy megszállottság szükséges, még akkor is, ha van rá pénz. A brit videojáték-archívumról nem is beszélve. Örülhetünk, hogy vannak ilyen fanatikusok, de mindez nem csak megszállottságot jelez, hanem azt is, hogy a játékok az emberi kultúra részeivé váltak, már kicsit többek egyszerű szórakozásnál: kulturális értékek, amiket meg kell menteni attól, hogy feledésbe merüljenek.«

RETTEGÉS É
ZOMBIIRTÁ

A Resident Evil a túlélőhorror-műfaj egyik legpatinásabb ne
A játéksorozatból már az ötödik rész jelent meg, ami remek
apropó arra, hogy megnézzük, hogyan is indult ez a remek
széria – szinte hihetetlen, hogy már – 13 évvel ezelőtt.

írta» STÖ

Kezdjük ott, hogy bár sokan azt hiszik, hogy a műfaj a Resident Evillel indult el, a túlélőhorror karrierje sokkal régebbre nyúlik vissza. Ugyanis nem is műfajt, inkább egy játékmenet-vezetési stílust kell érteni a kifejezés alatt: azt, hogy minden sarkon valami ijesztő, hangulatosan prezentált veszély leselkedik, ami miatt a halandóság az adott programban nagyobb, mint más játékokban. Először a nyolcvanas évek idején néhány kalandjátékban terjedt el ez a szemlélet (e programok közül éppen néhány hónapja mutattuk be az Elvirát), aztán az Alone in the Darkban a kalandjáték elemekhez némi akció is társult. Az első, 1996-os Resident Evil csak ezt a trendet folytatta, már inkább az akciójátékok felé billentve a mérleget.

KALANDJÁTÉK ADRENALINON

A játékot egy pénzbedobós gépeken csiszolódott japán nagyágyú, a Capcom fejlesztette, a vezető fejlesztő bizonyos Mikami Sindzsi volt, aki később a Devil May Cry-széria készítésében is részt vett. A program először PlayStationre jelent meg, de később Sega Saturnre és pc-re is portolták, és óriási sikere után nem volt kétséges, hogy a folytatásokra is ez a sors vár. Sindzsi azzal dobta fel a túlélőhorror-stílust, hogy a kalandelemeket egy korrekt külső nézetes akciójátékkal keverte: hősünk nemcsak rettegett és menekült, hanem pofozott, késelt és lőtt is – olyan volt az egész, mint az Alone in the Dark adrenalinon pörgetve. A siker másik titka a milió volt: a „klasszikus zombifilmek kliséi modern környezetben" recept na
jól működött, aki játszott a programmal, egy életre megjegyezte az emberek
zombivá változtató T-vírus, az elátkozott város Racoon City, a gonosz Umbre
vállalat és a brutális mutáns főszörny, Tyrant nevét.

LÁNCFŰRÉSSZEL JÁTSZANI

A játék olyan népszerű volt, hogy 2002-ben egy remake is készült belőle
GameCube-ra, de addigra már túl voltunk az első folytatásokon: a második
a harmadik rész 1998-ban és 1999-ben vette le a lábáról a rajongókat, 20
ben pedig megjelent a negyedik epizód is – vagyis a Resident Evil 5-re nég
évet kellett várnunk. A fő sorozaton kívül néhány spinoff is született Survi
és Outbreak alcímekkel, és persze a kézi konzolok tulajdonosai is szórakozh
többféle Resident Evillel, amik lazán kapcsolódtak a fősodorhoz. Eddig körü
35 millió példányt adtak el a sorozat játékaiból, és a Resident Evil 5 ezt v
tóan megdobja még néhány millióval. Ezen kívül regények, képregények, ak
gurák, egy, a Resident Evil 4-hez kiadott, láncfűrész alakú kontroller, valam
három, vitatható színvonalú film erősíti a franchise-t (most készül a negye
szegény Milla Jovovichra levakarhatatlanul ráragadt a hősnő, Alice szerep
Szóval a Resident Evil név patinája ellenére csillog-villog; ennek a szériána
kell mostanában félnie semmilyen válságtól. «

» A LEGJOBB ZOMBIS JÁTÉKOK, NEM CSAK PC-N ÉS KONZOLON

Ha már úgyis újra divat a zombi a Resident Evil okán, akkor egy csokorba szedtük azokat a játékokat, amelyekben az élőhalottakat kellett halomba lőni. Furcsamód az egyik legjobb nem is PC-s és még csak nem is konzolos, hanem játéktermi...

»DEAD RISING

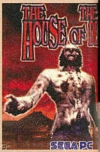
A konzolokra készült legjobb zombis játék, ahol egy plázában kell túlélnünk három napot, miközben zombik ezrei mászkálnak körülöttünk. Hihetetlen játékmenet, hihetetlen hangulat és eszméletlen kihívás. Mindenkinek kötelező kipróbálni...

»LEFT 4 DEAD

A tavalyi év legjobb multiplayer játéka, ahol mi a túlélőket alakítjuk, az ellenfelek pedig természetesen a zombik (igaz, ha akarjuk, át lehet állni a másik oldalra is...). Eszméletlen vérontás, adrenalinhegyek és móka a pajtásokkal. Egyetlen célunk van, túlélni a zombisereget...

»HOUSE OF THE DEAD

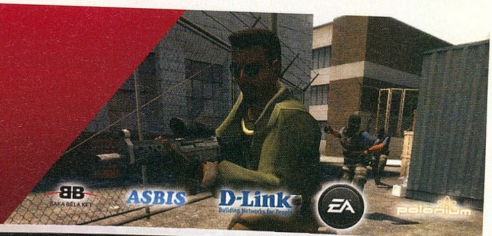
Kormányügynökökként egy elátkozott házba jutunk, amit elleptek a zombik és még a jó csajt is meg kell mentenünk. A játék gyakorlatilag minden platformra megjelent, de az igazi élményt csakis a játékteremben lehetett átélni.



INFINITY CSARNOK LAN

PC GURU

FOGLALD EL A CSARNOKOT!



Hallottátok, ugye? **2009. április 9-15** között a magyar és a közép-európai e-sport játékosok krémje emeli személyes megjelenésével az eddigi legnagyobb szabású rendezvény fényét. A PCG – ICL versenyén **13 játékban 1000 résztvevő** mérheti össze erejét és felkészültségét nemcsak a hazai menőkkel, hanem a környező országok csapataival is . A helyszín igazi kuriózum: Vácon a volt hajógyár területén lévő felturbózott ipari csarnok ad otthont a négynapos küzdelemnek. A spéci helyszín sajátos filinget kínál, a szervezők a „genius loci” – nak, a hely szellemének megfelelő dizájnnal és körítéssel készülnek az eseményre. A meghirdetett csapatjátékok közt találjuk a **Call of Duty 1, 2, 4** verzióját, a **Counter Strike 1.6** és **Source** változatot, a **Medal of Honor: Allied Assault-ot**, a **Team Fortress 2**-t, a **Trackmania Nations-t**, és a **Warcraft 3: Defense of the Ancients** formációt. Az egyéni játékosok a **FIFA 09-ben**, a **Starcraft: Brood War –ban** és a **Warcraft 3: Frozen Throne –ban** csaphatnak össze. A fordulók közti szabadidő kulturált eltöltését **paintball, airsoft, csocsó, vízipipasarok** és más extra szolgáltatások biztosítják. A PC GURU – Infinity Csarnok Lanra április elsejéig még elküldhetitek nevezéseteket. Regisztrálni a www.lanseries.hu oldalon lehet. A verseny elsősorban profi és fél-profi csapatoknak szól. De a rendezők az érdeklődőkre, barátokra, családtagokra, nézőkre is gondoltak, a kiegészítő programokon ők is részt vehetnek és óriás kivetítőkön követhetik az eseményeket. Több standon neves cégek kapcsolódó termékeit lehet megtekinteni és kedvezményes áron megvásárolni. S ha úgy érzitek, sikerült ellesni a külföldi illetve hazai legjobbaktól egy-két trükköt, április 13-án és 14-én a szabad játéknapokon kifejezetten az amatőrök számára biztosítanak játéklehetőséget, akár egy-egy profi játékossal feljavított vegyes csapatokban. Igazi apa-fia program lehet vállvetve küzdeni a szabadságért, vagy csak szórni a gólokat a virtuális focipályán. Remek szórakozás közben kerülhetnek közelebb egymáshoz a családtagok, barátok. Az áprilisi PCG – ICL kihagyhatatlan, de reméljük, nem megismételhetetlen rendezvénye lesz az e-sport kedvelők népes táborának.

Codename: Capture the factory! (and you'll have the victory!)

A PCG - ICL HIVATALOS PROGRAMJA:

Április 9. - Fakultatív bootcamp lehetőség illetve funplay. Klán nélküli lelkes e-sportolók minimális összegért lejöhetnek és játszhatnak a versenyre felkészülő „nagyokkal”, elleshetik a trükköket. A versenyzők ráhangoló programjának részese lehetsz, ha beszállsz a saját gépeddel.

Április 10. Az aréna beindul , elkezdődik a professzionális játékosok offline versenye!

17.00 : A LAN megnyitása (Cs:1.6, CS:S, CoD1, CoD2, CoD4, Fifa09, Starcraft, Warcraft3 játékok kezdete)

Április 11. – A fenti játékok csoportmérkőzései

Április 12. – A felsorolt 8 játék főtáblás mérkőzései, döntők, eredményhirdetés, díjátadás 15.00 körül.

Április 13. TF2, DOTA, Trackmania játékok indítása, csoportmérkőzések. Szabad a pálya a vállalkozó szellemű nézőknek!

Április 14. – MohAA, az előző napi játékok playoffjai, döntők, eredményhirdetések. Gálamérkőzések, szabad játék mindenkinek.

Április 15. – MohAA döntő, eredményhirdetés. Szabad játék mindenkinek. 20.00: A LAN bezárása.

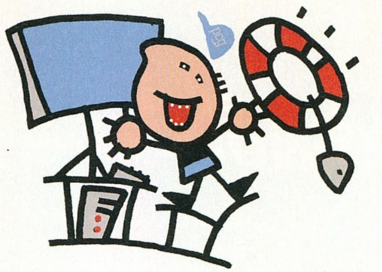
A rendezvény hivatalos honlapja: **www.lanseries.hu**

Ha bármi kérdésed van: **info@lanseries.hu**

JÁTÉK-MENTŐÖV

írta» TIKA

MENTOOV@PCGURU.HU



»AGATHA CHRISTIE: NYARALÓ GYILKOSOK

Hi PC Guru team!
Elakadtam az Agatha Christie: Nyaraló gyilkosok című játékban. A probléma az, hogy nem találom a madárles összeszereléséhez szükséges cuccokat. Szinte minden helyszínen átjártattam vagy ötször az egeret, de csak 2 követ és 2 fadarabot találtam.

Ahogy látom a két karó és a kettő darab kő már megvan, szóval irány a strand. Egészen a vízhez menj le, és ha már ott vagy, kattints a távolban látszó emberekre is, majd balra a vízparton vedd fel a kötelet. Most már visszamehetsz arra a helyre, ahol Lindával találkoztál, és megépíthető a madárles.

DOOM 3

Hello Tika!
A Doom 3-ban az utolsó pályán, a fődémont hogyan kell legyőzni? Már mindennel próbálkoztam, de nem tudom megsebezni. Légyszi segíts! Köszi.
Farkas

A tucatszörnyeket lődd, amíg fel nem töltődik a Soul Cube, ha ez megtörtént, mehet bele a kocka (emlékeim szerint négyszer kell megcselekedned mindezt). Ha netán még csak a "lámpás" kis szörnyekkel keringőző fenevadnál jársz, akkor itt a kis dögöket szétlőni, mire a nagy bestia feje felett megjelenik egy energiagömb, és akkor ezt megsorozni, majd ismételni addig, míg ki nem fekszik.

FALLOUT 3

Üdv nagyhatalmú PC Guru és Tika!
Lenne néhány kérdésem a Fallout 3-mal kapcsolatban:
1. Hogy lehet fegyvert csinálni, ill. milyen küldi kell hozzá, ha kell?
2. Hogy lehet visszamenni a Vault 101-be?
3. Rivet cityben nem találom a múzeumot (pedig egyszer megtaláltam), merre van?
4. Lehet saját magamnak javítani a fegyvereket?

1. Küldetés, vagy vásárlás útján lehet hozzájutni a tervrajzokhoz (schematics), és a munkapadon (workbench) lehet legyártani a tervrajz által előirányozott elemekből a fegyvereket. A http://tinyurl.com/c57lzt oldalon van egy szép nagy táblázat, amely keretbe foglalja az összes szükséges információt.
2. A főszál - The Waters of Life - teljesítése után kapsz egy rádióüzenetet, amely a Trouble on the Homefront questet áktivizálja, ekkor nyílik meg újra az ajtó.
3. Ismét csak linket adok: http://tinyurl.com/6gc5xx. Komplett térképen könnyebb lesz eligazodni.
4. Igen, a repair skill függvényében lehet javítgatni, de szükséged lesz ugyanolyan típusból még legalább egyre (többet is felhasználhatsz). Tehát az eszközök között kijelölöd a javításra ítélt fegyvert, megnyomod az "R" billentyűt, vagy ráböksz a repair feliratra, és ha a skilled elég hozzá, akkor a feltűnő listából az alkatrésznek ítélt, azonos típusú fegyvereket egy kattintással hozzáolvaszthatod (kvázi feljavítod) az eredetihez.

CS, PURE

Kedves Guru!
Lenne pár kérdésem, hátha tudtok nekem segíteni:
1. Megvan nekem a Counter Strike Source (van, akihez a jó dolgok csak később jutnak el). Az lenne a kérdésem, hogy tudnátok-e nekem olyan oldalt mondani, ahol olcsón, jó szervereket lehet bérelni? Valamint egy olyan oldalt, ahol lehet (bővebben) olvasni a szerver konfigolásról.
2. A Pure nevezetű játékról lenne szó: A játék elmotoszkál a gépemen olyan low-medium között, (már nem mai konfiggal: AMD Athlon 64 3500+,Nvidia GeForce 7500 LE(256 MB),1,5 GB RAM) de valamiért nem látszik az ember, aki ül a quad-on. Próbálkoztam mindennel, de nem nagyon sikerült beállítani, hogy ott legyen. Tudnátok-e valami tanácsot adni?
B.Ricsi

1. A szerver-bérlethez muszáj lesz a google-t használnod, játékszerver bérlés címszó alatt találhatsz is jó néhány lehetőséget. Azt, hogy melyik olcsóbb, megbízhatóbb, személyes tapasztalat híján nehéz megmondani. A szerver konfigurálásról pedig a http://tinyurl.com/aww49l oldalon olvashatsz magyar nyelven.
2. Cseréld a legfrissebbre a VGA drivert és látszódni fog.

DOOM 2

Hi!
Tegnap szerettem volna kicsit nosztalgiázni, így lekaptam a netről a Doom 1-et és a 2-t. Az egy tökéletesen megy, de a kettőnél a játék, és a hang is akad. A Dos-os verziót szedtem le, mert a Windows-os csak egy kis ablakban jelent meg a képernyő szélén, az is negatívban. Eddig mind a kettő Doom tökéletesen működött, most mi lehet a baj, és hogyan lehetne orvosolni. Konfig: ATI Radeon 9600XT, 512 MB RAM, AMD Athlon 2400+, Win XP Service Pack 3, '08. novemberi DirectX 9.0c. Eddig nem a legfrissebb DirectX volt fent, lehet, hogy ez a baj.

Ajánlom a DOSBox-ot, amely megfelelő virtuális környezetet biztosít a retro játékoknak, ráadásul biztos a siker, mert a Doom2 is ott van a támogatott címek listája alatt. Találtam egy magyar leírást a program használatához (egyszerű, nem barmolja szét a rendszert), több hasznos linkkel megtűzdelve (pl. a DOSBox letöltési oldala), szóval hajrá. A http://tinyurl.com/b7kwyl oldalt tessék célba venni.

STALKER CLEAR SKY

Helló Tika!
Nekem megvan a S.T.A.L.K.E.R Clear Sky, és már egypárszor végigvittem, de egy dologra nem tudtam rájönni. Mégpedig arra, hogy mikor visszatérek a Cordonba, még a legelején, és beszélek Sidorovichcsal, azt kéri hogy hozzak el neki egy táskát. Na már most, meg is találtam a katonafickót (meg is ölhetném, így megszerezve a csomagot), de azt kéri tőlem, hogy keressem meg a társa PDA-jat egy vonatnak az alagútjában. De ezt egy "visszateleportáló" anomália védi, és sehogy sem tudok bejutni.
Azt szeretném kérdezni (ha már eddig elolvastad), hogy miként tudnám ezt megszerezni?
Mélységes Tisztelettel:.LACEK

Sztalkerek egy csoportja áll a leszakadt vasúti híd mellett, ha beszélsz velük a problémádról (teleportáló anomália) kiokosítanak... A lényeg, hogy a híd végén van egy Gömb (ugyanaz az anomália, mint az alagútban), szóval felmész a hídra, beleugrasz, és már oda is teleportáltál a PDA-hoz.

GOTHIC 2

Üdv Guru Team!
Nos, nekem nem konkrétan a játékkal van problémám (3x vittem végig) hanem a telepítőjével. Kb. 2 hónapja fent volt még a Gothic 2 alap meg a kieg., és működött is simán. Újra kellett tennem a gépet, és a Gothicot is fel akartam rakni, viszont mikor el-

kezdené a telepítést, kiírja egy hibaüzenetben hogy: The file: D:\Bin\system\gothic2.exe could not be opened, ezen kívül még a vírusirtó is riaszt erre az exe-re. Ez többször próbálkozáskor is előjött (a játék eredeti gold edition). Ezután próbáltam feltenni 32bit-es Vistára, de ott is ugyanez történt. Fogalmam sincs, mi lehet a probléma, remélem, nektek van.

Nem tudom, milyen vírusirtód van, de már velem is előfordult, hogy a NIS beriasztott egy olyan elemre, ami kizárt, hogy vírusos legyen. A Gothic 2 telepítőlemezét nyugodtan vehetjük vírusmentesnek - nem írható média, plusz a gyári lemezeket elég alaposan tesztelik. A telepítő pedig azért küldöz hibaüzenetet, mert a vírusirtód aktív védelmi része, fertőzés címszó alatt blokkolta a kérdéses exe fájlt. Megoldás - netről lépj le, vírusirtó aktív részét tiltsd le (Nortonnál ez az auto-protect), vagy kapcsold ki, aztán telepítsd fel a játékot. Ha később is szívózik a vírusirtó, akkor a kivételek közé kell tenni a kérdéses fájlt...

COD4

Kedves PCG!
Lenne egy problémám a COD4-gyel kapcsolatosan, mégpedig az, hogy ha a multiplayert el akarom indítani, akkor kiír egy hibát, hogy: az iw3mp.exe működése leállt. Nem tudom, mi lehet a probléma, pedig a játék eredeti. Lehet, hogy az op. rendszer kavar be, mert Vista van fent.
Üdvözlettel: gabexx

Állítólag Vista alatt az alaplapi hangkártyával lehetnek gondok, tehát:
Vezérlőpult /Hardver és hang /Hang /Felvétel fül /Jobb klikk majd itt "letiltott eszközök megjelenítése" /Stereo Mix /engedélyezés.

COD2

Helló PCG team!
Egy kérdésem lenne a Call of Duty 2-vel kapcsolatban, szóval a multiplayer játéknál valamit kiír: cvar fx_sort=10, de nem biztos, hogy jól írtam.
Hű olvasótok: Norbimc

Ha esetleg cvar fx_sort=0 lenne az a hibaüzenet, akkor a játék beállításainál (Options) a Punkbuster-t tedd át Yes-re, vagyis engedélyezd. Elméletileg a konzolba beírva a cvar fx_sort=1 sort is működhet...

NOSFERATU

Sziasztok PC Gurusok!
Nem tudom, hogyan kell a trainereket használni, pontosabban a Nosferatu: The Wrath of Malachi nevű játéknál!? Légyszi válaszoljatok, mert ti vagytok az utolsó reményem!
Előre is kösz: Gábor

A konkrét játékhoz tartozót nem ismerem, de nagyjából, mindegyik trainer hasonlóképpen működik. Letöltöd, kicsomagolod, kapsz egy exe fájlt, és egy readme-t. A trainert még a játék futtatása előtt indítsd el, és hagyd futni. Általában a readme fájlban, vagy a trainer futó ablakában megjelenik az a funkcióbillentyű, ami extra életet, lőszert, stb. ad (pl. F1 - Unlimited ammo, F2 - God mode), ezeket jegyezd meg. Indítsd el a játékot, kezd el az adott pályát, és nyomd meg például esetünkben az F2-t, ha sérthetetlenséget akarsz...

CRASHDAY

Sziasztok!
Megvettem a Cool Games játéksorozatban (eredetiben) a Crashday-t. Feltelepítettem a gépemre, de amikor el akarom indítani, mindig bejön egy fekete ablak, és nem látom a játékot, csak a hangot hallom. Légy szíves, segítsetek, ha tudtok!
Üdv: ilaker

A képernyő-frissítési frekvenciáját állítsd alacsonyabb értékre (állítólag 85Hz már jó). Jobb egérgomb az Asztalon, a feljövő menüben Tulajdonságok, itt válaszd fent a Beállítások fület, majd Speciális gomb, és a Monitor fülnél, pedig egyszerűen csak át kell állítani a Képernyő-frissítés gyakoriságát...

GTA IV

Hello!
Segítsetek már a GTA IV-ben. A Clean Getaway küldit nem tudom megcsinálni, ellopom azt a szürke Blistát, és akkor automatikusan fel kellene hívnia, de nem akarja, és amikor én hívom fel, akkor meg nincs otthon...

A második (utolsó) patch keményen ráment a warez témára, és úgy tudom, azóta ez a bug jelentkezik: a; ha illegális verzióval játszol, illetve b; ha eredeti verziód van, de bármilyen DVD emuláló (Daemon tools, etc.) cucc fut a háttérben. Utóbbi esetben ezek eltávolítása megoldhatja a problémádat...

STEAM

Üdv minden PC Guru szerkesztőnek!
Egy hatalmas problémával fordulnék hozzátok. Sokat gondolkoztam rajta, és végül 2008 karácsonyára az Orange Box-ot kértem ajándéknak. Sokat játszottam a Team Fortress-el, és most felraktam a Half-life 2-t is. De amikor elindítom, akkor be sem jön a menü, a Valve logo után csak egy fura homályos kép fogad, ami után a játék kilép, és ezt az üzenet kapom: Platform Error: module failed to initalize.
TF2

A Steamben a File menü Settings opciójára kattints, itt válaszd az In Game fület, és pipát vedd ki az "Enable Steam Community In Game" elől, aztán okézd le, és mehet a játék.

PANZERS PHASE TWO

Hali PC Guru!
Nagy problémám van a teljes játékkal (Panzers Phase2). Na szóval, kezdem telepíteni a game-t, és kb. 35%-nál kiírja crc hiba (tényleg mi a fene az a crc hiba?). Mondom, oké, megy tovább a telepítés, kész. A game indítása, minden klappol, de a videó után hiba (kilép hibával). Újra akartam rakni, de most már fel sem ment. Ráraktam a vinyóra a setup.exe-t, így újra crc, felmegy, de már nem is indítja a játékot.
Légyszi segítsetek, mert nagyon szeretnék ezzel a nagyszerű játékkal játszani.
Köszi: B3RY

A CRC, Cyclic Redundancy Check (CRC), azaz Ciklikus Rendundanciavizsgálat. A lényege, hogy az állományokban egy apró hibaellenőrzési kód van elrejtve, és visszaolvasásnál egy egyszerű számítási művelettel a gép el tudja dönteni, hogy a kérdéses fájl sérült-e az átvitel során. A lemezed karcos, vagy hibás, esetleg az olvasó nem szimpatizál a lemezzel. A terjesztésnél bepróbálkozhatsz, hátha van nálunk tartalék, és kicserélik...

CALL OF CTHULHU

Kedves PC GURU!
A Call of Cthulhu horror játékában elakadtam, ott, hogy a MARSH nevű halfeldolgozó gyárba bejutottam, és működőképessé tettem a közeli szállító kosarat, amely körbe-körbe jár folyton. Itt beszállok a szállító kosárba, egy részhez vitettem magam vele. Ott lejjebb ugrok egy ládás részhez, ahol leszakadt részek is vannak a gyár részeiből jól láthatóan. Majd felmászok egy létrán, hogy a belső helységek egyikében odaérjek egy gőzkezelő szerkezethez, három szobán át trappolva végül is gyalog. Az utolsó helyiségben eltekerek a gépen egy kör formájú gőzkereket, amivel szabályozom a gőz nyomását (gondolom) egy másik helyiségben. Ekkor Loading (betöltés) jelenik meg, és utána, abból a kb. három szobából álló helyiségből sehogyan sem tudok ki jutni. Mert minden ajtó zárva van, még az is, amely előzőleg nyitva volt, amin keresztül beléptem ide...
Kérdem én, hogy jutok tovább a történetben, mit csináljak, hogy kikerülhessek innen?

Vizsgáld meg jó alaposan az ajtókat, az egyiken ugyanis van egy retesz... Illetve ajánlom figyelmedbe, hogy házon belül (PGO-n) is van egy remek végigjátszásunk Kredenc tollából. A pontos link: http://tinyurl.com/bavy34.

WOW

Hi PCG team!
Lenne egy kérdésem a WoW-al kapcsolatban. A "THIRST UNENDING" című küldetést, hogyan lehet megcsinálni? Valami Mana Tap-et ír, amit szorgosan osztok is az ellenfelekre, de nem írja ki, hogy a 6-ból akár 1-et is csináltam volna.
Válaszotokat előre is köszöni:
Smety

A férgeken (mana-wrym) kell alkalmazni a Mana tap-ot. Ennyi. Vagyis nem egészen, ugyanis volt néhány problémás eset (privát szervereknél?), ahol Mana tap után rögtön meg is kellett gyilkolni a férget, hogy a quest működjön.

GOD OF WAR

Tisztelt PC Guru!
Bocs, hogy ilyen hülye kérdést teszek fel nektek, de senki sem tudja, hogy a God of War: Chains of Olympus megjelent e PC-re?

PSP-re adaptálták tavaly, nem kis sikerrel. PC-s verzióról sajnos szó sem volt, így tudomásom szerint nem is készül ilyen...

Öreg harcos nem vén harcos!

»fejlesztő: Capcom
»kiadó: Capcom »platform: X360, PS3 »multiplayer: 2 játékos

A könnyű speckók, brutális kombók, legendás harcosok új köntösben, de régi dicsőségükben térnek vissza. A rajongók hisztérikus rohamban törnek ki, de azok is hamar beleszeretnek, akiknek eddig kimaradt az életükből...

írta» ARTHS

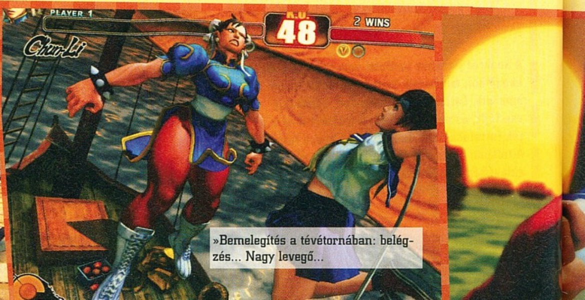
A Capcom az egyik legrégebbi alakja a játékiparnak, mára pedig már ikonikus státuszba emelkedett. Az 1979-es kezdetek óta olyan franchise-okat teremtett, amik nélkül nem is biztos, hogy itt tartana a játékipar - gondoljunk a Resident Evil-re, a Mega Man-re, a Devil May Cry-ra vagy éppen a Street Fighterre, melynek második része emelte a világ egyik legkedveltebb játékstílusává a verekedős játékokat...

EGY KIS TÖRTÉNELEM

A Street Fighter hatalmas előnnyel indul a kategóriáján belül, hiszen annak idején stílusteremtő játék volt. Nem is az első rész – hiszen az még nagyon gyerekcipőben járt, ráadásul Ryu-n és Kenen kívül mással nem volt érdemes nekivágni –, hanem sokkal inkább az 1991-es második rész volt az, ami megszerettette minden akkori játékos fiatallal a virtuális bunyózást. Erre jött a válasz a Midway-től 1992-ben: piacra dobták a brutalitásával hódító Mortal Kombatot. Megérkezett tehát a Street Fighter II első riválisa, és innentől két táborra szakadtak a játéktermi bunyósok – merthogy mindkét játékot először pénzbedobós kiadásban ismerhettük meg. Eztán mindkét széria járta a maga ösvényét, eleinte a Mortal nagyon szépen fejlődött és fölé is nőtt a Street Fighter II különféle kiadványainak, de a negyedik rész után a sok félresikerült epizód – a mostanában megjelent DC Univerzumos résszel bezárólag – aligha tett jót a Mortal nívójának, miközben a Street Fighter rajongók vígan elvoltak az imádott második rész különböző kibővített, felturbózott, Hyper-Super-Ultra kiadásaival. Volt közben egy kevésbé sikeres harmadik SF rész, telis-teli új szereplőkkel a régi jól beváltak helyett, a fejlesztők különböző védekezési technikákkal bonyolították a játékmenetet, és ez a tősgyökeres rajongók többségének nem jött be. Ám a Capcomos legények ismerik a rajongóikat, sőt, tanultak is a hibákból, ráadásul jelenleg nem igazán áll jól legnagyobb riválisuk szénája – viszont azóta jelentkeztek újabb vetélytársak, úgyhogy eljött az idő a zajos visszatérésre. Először csak a Távol-Keleten volt hangzavar: ott már 2008 júliusában megjelent a Street Fighter IV, persze ekkor még csak a japán játéktermek ajtajaira kellett kirakni a megtelt táblát. A vékonyszemű Ryu-fanok természetesen a népükhöz méltó fanatizmussal vetették

> »Az SF4 megmaradt maradian újító verekedős alapjátéknak«

»„Nem, az én hátam az izmosabb!" „Nem is, nézd, az enyém!"



»Bemelegítés a tévétornában: belégzés... Nagy levegő...

»A részeges karatemester című film legjobb jelenete...

magukat a joy-okra és nem eresztették, míg zárás után a takarítók rájuk nem húztak egy izmos Sonic Boom-ot a partvisnyéllel. A játéktermekben aztán a legfanatikusabbak is kijátszották magukat, a Capcom pedig a közönség soraiba beépített ügynökök tapasztalatai alapján pár karakterrel kibővítette a játékot és megjelentette konzolokra is. Sőt, ami a legjobb hír: annyi kegyvesztett év után végre érkezik verekedős játék PC-re, de majd csak júniusban...

WELCOME BACK STREET FIGHTERS!

A Street Fighter tehát visszatért közénk, bár azért azt nehezen mondanám, hogy teljesen megújulva. Sőt, egyáltalán nem; minden maradt a régi, már ami az alapvető játékmechanizmust illeti. Először nem tudtam mit is gondoljak... Tizensok év alatt azért ki lehetett volna találni valami újító, de mégis jó dolgot, másrészről meg az „egy jól bevált recepten minek nagyon variálni" alapon érthető ez a húzás. És most, hogy jó pár órát (napot) eltöltöttem a játék előtt, azt mondom, bölcsen és előrelátóan döntöttek a Capcomnál. A Street Fighter III-nál belenyúltak a játékmechanizmusba, telitömték új karakterekkel – nem is jött be igazán a népnek. Most viszont összeszedték és egybegyúrták minden részből azt, ami a legjobban sikerült, aztán mindezt megspékelték az egyedi, de baromi stílusos grafikával. Gyakorlatilag kiadtak egy felturbózott Street Fighter II-t, csak telitömték a legendás karakterekkel és hozzáadtak néhány újat. Persze ez erős sarkítás, mert remekül átgondolták, mivel tudnák többé, de mégsem zavaróan mássá tenni a játékmenetet – amire hamarosan ki is térek részletesen. Kezdjük először a karakterekkel, hiszen van belőlük bőven, minden kioldható taggal együtt a létszám 25 fő. Ezek magját szinte egy az egyben a Street Fighter II-ből állították össze (csak M. Hawk és Dee Jay kerültek a kukába), de csipegettek az első részből (az öreg Gen a kétféle harcstílusával), meg az Alphából is (Rose, Dan, Sakura), sőt a harmadik részből is vettek át néhány karakterkoncepciót, de mindenki új néven és új formában szerepel. A legfeltűnőbb hasonlóság a Street Fighter III TWELVE-je, azaz tizenkettes nevezetű karaktere és a negyedik rész új főbossza között van, csak itt már Seth a neve és egy jókora Jin-Jang jel pörög a hasában. De Seth-en kívül még öt új karakter érkezett: Crimson Viper, Rufus, Gouken, El Fuerte, Abel – viszont van köztük egy kakukktojás... Hát persze hogy Gouken az, aki a korábbi részek háttértörténeteiben igen fontos szerepet játszott, ő ugyanis Ken és Ryu, a Street Fighter-széria két ikonikus figurájának tanítómestere, aki most először jelenik meg játszható karakterként. No de azért nem eszik olyan forrón a kását; Gouken alapból rejtve van és csak kellő mennyiségű véres izzadság lecsepegtetése után lehetséges őt kioldani.

»A Capcom 19-re lapot húzott, és megmaradt a régi, jól bevált receptnél. Szerintünk jól tették.«

SHORYUKEN, HADOUKEN – AKKOR ÉS MOST IS!

A játékmenet egy rendkívül kényes kérdés, a verekedős programoknál meg aztán különösképpen – főleg ha azt akarod elérni, hogy kultuszt teremts és olyan rajongókat szerezz nagy mennyiségben, akik álmukból felébresztve is azonnal hadarják Bison szuper kombóját: hátra hosszan, előre, hátra, előre közepes rúgás. Ha meg már sikerült ilyen fokú rajongást elérni korábban, akkor ne változtass a kombinációkon, ne bonyolítsd túl a dolgokat és imádni fognak. A Capcom pedig így is tett: a régi karakterek mozgása pontosan ugyanaz, mint az elmúlt évtizedben – nem változtak, csak kiegészültek. Jöttek új dobástechnikák, amik a kisrúgás és kisütés gombokkal hozhatók elő, de egy-két irányt megnyomva hozzá már nem ugyanaz a mozdulat és a sebzés sem. Lehet „tauntolni", vagyis idegesíteni is az ellenfelünket, és jött egy új alaptámadás „Focus Attack" néven, mely a közepes ütés és rúgás együttes megnyomásával érhető el. Minél tovább tartod nyomva a gombot, annál nagyobb lesz pofon, ami-

NYEREMÉNYJÁTÉK

»STREET FIGHTER IV JÁTÉK«

Igen, tudjuk, majd a PC-s lesz az igazán remek lehetőség, de amíg az nem jön, be kell érjétek egy Xbox 360-as változattal (ó, ti szegények), amit a CD Projekt Magyarország ajánlott fel nektek. Azoknak, akik megmérkőznének a zöld dobozért, csak annyit kell tenniük, hogy március 29-ig elszörfölnek a www.pcguru.hu/sf4 oldalra, és ott megválaszolják a rendkívül egyszerű kérdést.

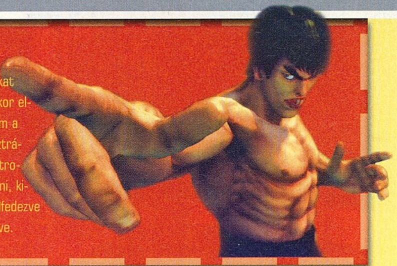
»CHUN LI FIGURA«

Most jön az a nyereményjáték, amit csak az igazán megszállottak fognak értékelni. Nem csalás, nem ámítás, két darab, kézzel festett CHUN LI FIGURA várja azokat, akik március 29-ig ellátogatnak a www.pcguru.hu/chunli oldalra, és számot adnak a negyedik részre igencsak megasszonyosodott karakterről szerzett tudásukról. A figura amúgy 10 centiméter magas, és szerencsére a készítők belátták, hogy a játékban mutatott finoman szólva is schwarzeneggeri combokat túlzás lenne a polcra rakni, így visszavettek kicsit a kisasszony lábából. Van hozzá egy kis talp, így a figura szinte bármilyen felületen felhasználható – ha valaki nem tud tovább élni Chun Li nélkül, az most dupla eséllyel száll harcba.

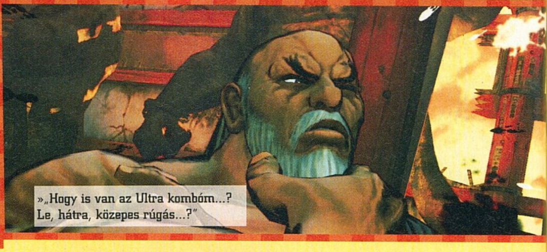
»... és most nézz a doktorbácsira, és mondd szépen: ááá...

»BATE KÜLÖNVÉLEMÉNYE«

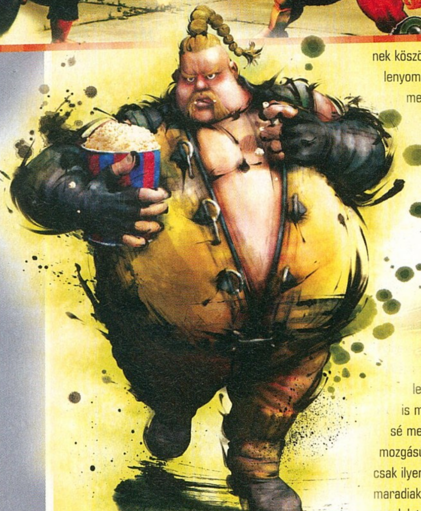
Még az ősidőkben igen nagy Street Fighter rajongónak számítottam és már Commodore 64-en is sokat gyűrtem a karektereket, a gyöngyösi buszmegállóban lévő játéktermi változatról nem is beszélve. Mikor elérhető közelsége került a játék, akkor bennem is feltámadt a nosztalgia és ismét belevetettem magam a harcba. Mondanom sem kell, az évek során kicsit megkopott a tudásom, így az elején jó néhány frusztráló küzdelem után úgy gondoltam, hogy ez már nem az én játékom. Persze tévedtem, az SF4 kiváló retroverekedős program, csak nem szabad, hogy a kezdeti kudarcok elvegyék a kedvünket. Neki kell feszülni, kicsit izzadni, gyakorolni kell, hogy aztán teljes erőbedobással vethessük magunkat a játék sűrűjébe, felfedezve minden rejtett előnyt, mozdulatot és kombinációt, az eddig sosem látott karakterekről nem is beszélve.



»Bison nem egészen erre gondolt, mikor tüzet kért Guile-tól...



»„Hogy is van az Ultra kombóm...? Le, hátra, közepes rúgás...?"



nek köszönhetően az ellenfél kábán összerogy – rövid lenyomás esetében meg kontrázni lehet vele vagy megakasztani a másik támadását. Végül jöjjön az utolsó újítás, ami egyben a legkomolyabb is: az Ultra kombó bevezetése a Super kombó, illetve az „EX" mozgások mellé. Az Ultra kombó nagyjából ugyanolyan, mint a Super kombó, csak ennek a mérőcsíkja akkor töltődik, ha bekapsz egy találatot. Szerencsére ez 4-5 bekapott pofon után már elsüthető állapotba kerül, a kombinációja pedig minden karakter esetében majdnem megegyezik a Superéval, csupán minimális eltérés van. Ennyi, ezzel ki is merítettem mindennemű újdonságot a harcok lefolyásában, hiszen az alapvető mechanizmus is maradt a régi 2D-s megoldásnál, ami kissé merész húzás volt a háromdimenziós, szabad mozgású játékok korában, de ezek a japánok már csak ilyenek... Vagy makacsul kreatívak, vagy újítóan maradiak. Ami viszont továbbra is hátrány, hogy sok mozdulat igen nehezen kivitelezhető a hagyományos kontroller stickjével, a D-Padról nem is beszélve, hiszen erre a célra köztudottan használhatatlan az Xbox kontrollerének ezen része. Nem úgy a játéktermi joystick, amivel pofonegyszerűen kivitelezhető minden mozdulat – nem csoda, hogy az SF IV aprópójából már kaphatók rendes „nagybotú", hatgombos kontrollerek is mind X360-hoz, mind PS3-hoz.

KORREPETÁLÁS AZ ALAPOKBÓL

Ha valakinek az életéből eddig kimaradt a széria, az elsőre teljesen elveszettnek érzi majd magát még a menü azon részében is, ahol a karakterek mozgásai vannak leírva, hiszen nem azt mutatja az ábra, hogy pontosan mit kell nyomni, hanem hogy merre, és milyen típusú ütést vagy rúgást kell mellé behozni. Háromféle ütés és szintén háromféle rúgás alkalmazható a Street Fighterben (L=kicsi, M=közepes és H=nagy). Alapvetően a speciális mozdulatok egyszerűek és majdnem minden karakternél egy kaptafára készülnek (le+előre+valami vagy a le+hátra+valami), viszont akad jó pár rendbontó harcos, akik teljesen egyedi és speciális harctechnikát igényelnek. Átlagosan egy karakternek 7-8 mozgása van (de akad ennél jóval kevesebb vagy több is), plusz az ultra és a super kombók. Ezek olyan táma-

A STREET FIGHTER IV LEGDURVÁBB KARAKTEREI

Alapból kilenc karaktert lehet kioldani a játékban. Hatukhoz csak végig kell játszani a játékot: Sakurához Ryu, Danhez Sakura, Cammyhez Crimson Viper, Fei Longhoz Abel, míg Genhez Chun Li szükséges. Az igazán trükkös maradék hármat az alábbiakban vesézzük ki.

»AKUMA

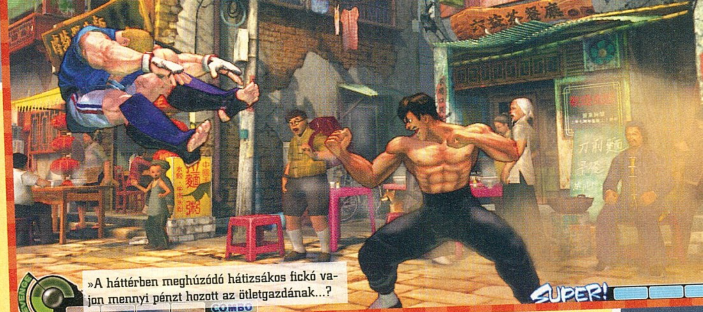
A legendás negatív hős kioldásához valakivel úgy kell végigvinni a játékot, hogy elérjünk legalább egy perfect menetet (bekapott ütés nélküli győzelem),és ne veszítsünk összesítésben egy ellenfél ellen se – ekkor kihív minket és ha legyőzzük, máris a mienk.

»GOUKEN

Ryu és Ken mestere, akit Akumával oldhatunk ki, ha két „perfect" menetet, illetve két Ultra kombóval megnyert menetet sikerül elérni, amellett, hogy itt sem botolhatunk meg összesítésben egy ellenfél ellen sem – ha mindez sikerül, akkor kihív minket és győzelem esetén kioldottuk.

»SETH

Az új főellenség, aki a SIN shadalooi fegyverrészlegének vezetője. Valamiféle fejlett technológiával átitatott prototípus, aki birtokolja a játékban szereplő karakterek legjobb mozgásait. Kioldani úgy tudjuk, ha mind a 24 karakterrel végigjátsszuk az arcade módot.



»A háttérben meghúzódó hátizsákos fickó vajon mennyi pénzt hozott az ötletgazdának...?

»HA KEVÉS AZ EREDETI«

Letölthető tartalmak terén (a nagy konzolos címekhez hasonlóan) teljes mértékben elkényeztetnek bennünket a fejlesztők, hiszen a két konzol piacát rengeteg extrával dúsították fel. Kapunk alternatív kosztümcsomagot minden egyes karakterhez, illetve speciális stratégiai útmutatót, hogyan is legyünk a leghatékonyabbak velük – persze mindezt pénzért. Egy dolog viszont ingyen lesz, méghozzá a legkomolyabb „kiegészítés", melynek segítségével rögzíthetjük és megoszthatjuk a lejátszott meccseinket, illetve új pontrendszer is érkezik, mely hűen tükrözi tehetségünket és ezáltal kedvezőbben tudunk magunknak hasonló tudású online ellenfelet találni. A hab a tortán, hogy sőt bajnokságokba is nevezhetünk, ha kellő mennyiségű rutinra, illetve bónuszra tettünk szert.

dások, melyeket nem nehéz behozni a karakterek többségénél, viszont külön mérő jelzi, hogy mikor süthetők el. Ha sikerül behozni és az ellenfél sem ugrott ki előle, akkor egy látványos jelenet következik: egy irtózatos ütéssorozatot viszel be az ellenfélnek, kinél lángokkal, kinél varázslattal, máskor meg egenföldön verve szanaszéjjel a másikat, jelentős mennyiségű sebzést okozva. Kedvencem Seth, a főellenség mozdulata; a vortex spiráljával beszippantja az ellenfelet a Jin-Jang pocakjába, kicsit emésztgeti, majd a meccset közvetítő kamera kellős közepébe lövelli ki áldozatát, aki művészien kenődik szét a képernyőn. De például Gouken mester igazi ereje pont ezekben a mozgásokban rejlik, hiszen az ő esetében irreálisan sok sebzést okoz az ultrája, viszont nincs sok „átlagos" speckója. Szóval remekül ki vannak találva a karakterek, változatosak, de mégis hasonlók – mindenki megtalálhatja valakiben az igazi harcos énjét! Itt tehát nincsenek hosszas és bonyolult kombinációk – még a védekezésre sincsen külön gomb, elég a hátra irányt nyomni vagy guggolni –, a legtöbb mozgás egyszerű, mint az egyszeregy, sokkal inkább az időzítés a nehéz, illetve az alap mozdulatok összefűzése a speciális mozgásokkal, hogy azok egy egészséges és izmos kombót alkossanak. A lényeg, hogy az ellenfelünk köpni-nyelni se tudjon, hiszen online vagy gép ellen játszva ez jelentheti a sikert. Muszáj lesz elsajátítani a technikákat, mivel az „irtózatosan könnyű" és „ nagyon egyszerű" fokozatokon kívül más szinten – márpedig ezeknél még van 6 nehezebb – nem fogunk tudni érvényesülni, a gép idegesítően nehéz ellenfél. Hacsak nem sikerül kioldani mondjuk Akumát, akinek a sima nagyrúgása felér egy legális csalással. Még mielőtt megijednétek, szó sincs kiegyensúlyozatlanságokról, végigjátszottam a játékot az összes létező karakterrel és voltak erősebb, könnyebb, speciálisabb, gyengébb karakterek is, de összességében mindenkire van ellenszer.

KÖRÍTÉS ÉS TÁLALÁS, MEG NÉMI HAB A TORTÁN

A grafika magáért beszél, gyönyörű, egyedi, animés beütés, de mégis árad belőle a Street Fighter életérzés – zseniális munka! A 2D-s játéktérre egy gyönyörű 3D-s látványvilágot húztak, ami tökéletesen összeillik, harmóniában jelenik meg minden eleme. A háttérzenéknél már nem mondható el ugyanez, irritálóan szörnyű japán pop megy a menüben és az amúgy remek intróban is, melynek hallatán menten agyonlőnéd magad, vagy a szerzőjét, ha nem lenne lehetőség lekapcsolni. Viszont a hangeffektek jól szólnak, a karakterek remek szinkronhangokat kaptak, sőt lehetőségünk van mindenkinél külön beállítani, hogy japánul vagy angolul szólaljon meg. Játékmódok terén is van miből szemezgetni. A szokásos arcade módon kívül van egy challenge opció, három különböző kihívással (időre gyilkolni, túlélni, illetve van egy gyakorló mód, amiben a játék megtanítja egy-egy karakter minden mozgását és begyakoroltatja a különböző kombók elsütését is), továbbá az online többjátékos mód, melyben „lagnak" nyoma sem volt, azt leszámítva, hogy a „quickplay" funkció használhatatlan, ugyanis szinte sosem létesít kapcsolatot a rendszer. A kioldható extrákban sem óvatoskodtak a készítők, 8 megszerezhető kosztüm létezik a karakterekhez, különböző beszólásokat nyithatunk meg, a rengeteg művészi munkáról és videóról nem is beszélve, minden karakter arcade módban látható rövidke bevezetője és végigjátszás utáni képsorai is újra megnézhetők – kár, hogy rövidek és nem túl érdekfeszítők. Az achievementek sem potyognak tömegesen 5 perc után, hanem meg kell szenvedni a kioldásukért – jó japán szokáshoz híven. Kihívás tehát van bőven a programban, és elmondható, hogy hagyományőrző mivoltával együtt valóban egy nagyszerű alkotás lett, viszont azt sem szabad elfelejteni, hogy van jelenleg egy SoulCalibur IV is a piacon, ami véleményem szerint sokkal komolyabb színvonalat és játékélményt képvisel, a Tekken 6 pedig még meg sem jelent. Huhh, mi lesz itt még!?

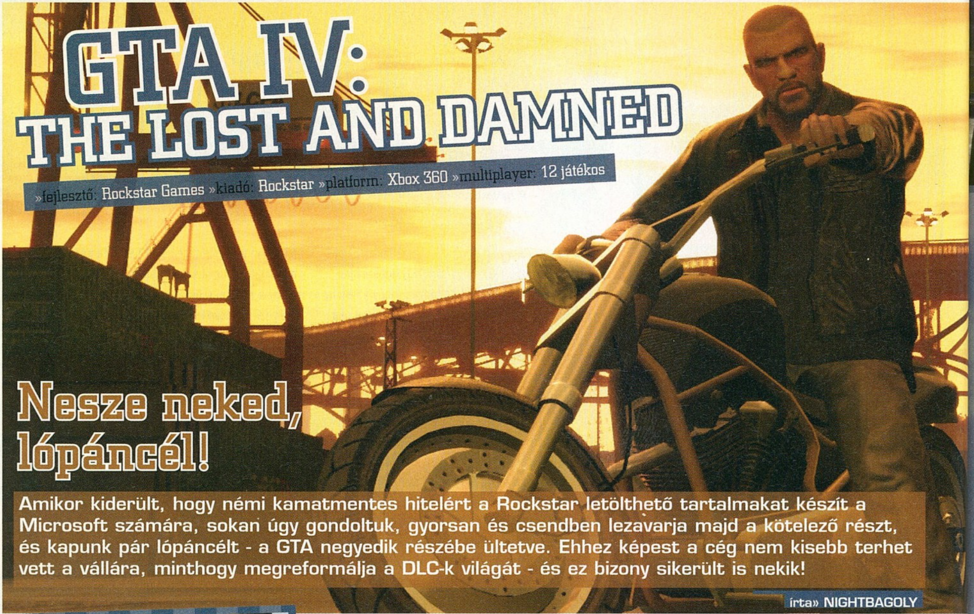
GRAFIKA»	»90%
HANG ÉS ZENE»	»80%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»80%
ÉLETTARTAM»	»99%

»Az SF IV a második rész kitaposott és rajongásig imádott ösvényét járja be újra, egy külsőleg megújult, belsőleg viszont hagyományőrző játékkal, mely elsősorban a régi rajongóknak próbál kedvezni. A sorozat kedvelőinek kötelező darab, újoncoknak viszont azért ajánlott egy próba a megvétel előtt...

PRO »Hangulatos, kihívással és kioldható extrákkal teli játékmenet, bár nagy újításra nem kell számítani...

KONTRA »Ha nem vagy rajongó (és nem válsz azzá most sem), nem feltétlenül érted majd, mit ajnároz benne mindenki

»87%«



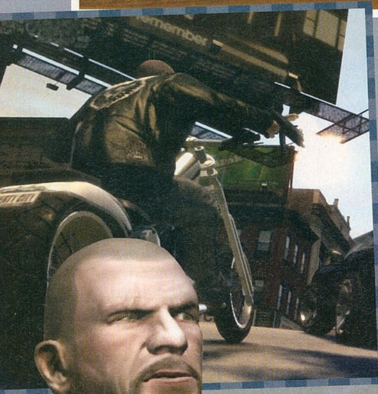
GTA IV: THE LOST AND DAMNED

»fejlesztő: Rockstar Games »kiadó: Rockstar »platform: Xbox 360 »multiplayer: 12 játékos

Nesze neked, lópáncél!

Amikor kiderült, hogy némi kamatmentes hitelért a Rockstar letölthető tartalmakat készít a Microsoft számára, sokan úgy gondoltuk, gyorsan és csendben lezavarja majd a kötelező részt, és kapunk pár lópáncélt - a GTA negyedik részébe ültetve. Ehhez képest a cég nem kisebb terhet vett a vállára, minthogy megreformálja a DLC-k világát - és ez bizony sikerült is nekik!

írta» NIGHTBAGOLY



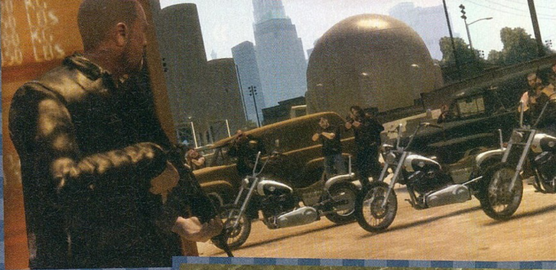
A GTA IV: The Lost and Damned is DLC, akár csak a Bethesda lópáncélja volt, ám több szempontból is rendhagyó: az első és legfontosabb az ára - 1600 Microsoft pontért lehet hozzájutni, amelyre még nem volt példa az Xboxos piactér történelmében. A második legfontosabb a mérete - kemény két gigabyte-ot nyom, tehát azoknak is érdemes megfontolniuk a beszerzését, akik a kezdeti, húsz gigabyte-os vinyóval rendelkeznek - egy telepített program, pár patch és egyéb DLC, és máris a jól ismert helyhiány lép fel. A többi rendhagyó dolog... nos, erről szól a cikkünk.

(NEM ÉPPEN) SZELÍD MOTOROSOK

Niko most csak mellékszereplő - a történet (merthogy olyan is van) főhőse ezúttal Johnny Klebitz, egy rettegett és nyereséget termelő motoros banda ura, aki épp az első pár küldetés során süllyed vissza másodhegedűs pozícióba - főnöke, Billy Grey ugyanis a sztori elején kerül vissza az élre. Miután a régi motoros sokáig volt kénytelen nélkülözni az élet örömeit, a sittről és a rehabról kitörve azonnal belenyúl a tutiba, és elveszett motorjáért cserébe bandaháborút robbant ki a Lost (főhősünk csoportja) és a The Angels of Death között, ráadásul számtalan olyan üzletbe folyik bele, amelyek valamiképpen a sittről maradtak rá, és amelyek nem csak a saját, de az egész csapat életét és szabadságát is veszélybe sodorják. Miközben egyre őrültebb szituációkba botlik, irányított karakterünk, Johnny lassan kénytelen rádöbbenni, hogy ha szeretné, hogy a családjának tekintett motorosok talpon maradjanak, a legnagyobb ellenfele a saját főnöke és egykori példaképe lehet. Ahhoz, hogy ez a leginkább filmekbe illő konfliktus kellőképpen átjöjjön a méregdrága LCD televíziók képernyőjén, a Rockstar fogta a már ismert, és a negyedik rész során használt motort, és jelentősen optimalizálta - bár a DLC külsőre alig üt el az alapprogramtól, mégis érezhetően gyorsabb, és még a legnagyobb bandahá-

»A srácok már nem a bányában dolgoznak. Feljöttek onnan. És morcosak...

»Figyelj öreg, marhára unom már, hogy folyton engem utánzol. Legalább növeszd meg a hajad.



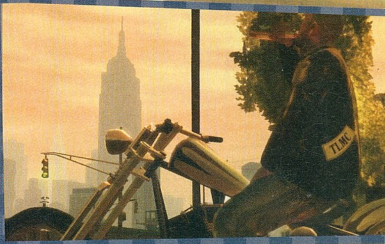
borúk során sem csökken drasztikusan a sebessége, ami ugye idáig sajnos jellemző volt. Az élmény átadásához egy új grafikus szűrő is társul - segítségével egy filmes szemcsésedést előidéző effektus jelenik meg, amely elfedi a kisebb felbontású textúrákat, és bizony az eddig élesnek tűnő képeket is - használata optimális, akiknek nem tetszik amit lát, pár lépésből kikapcsolhatja: az átvezető animációk közben fantasztikus, az akció sodrában azonban zavaró lehet. Merthogy akció van dögivel - a Rockstar rengeteget tanulmányozta a szoftvert ért kritikákat, amelyekben gyakorlatilag mindenhol kiemelt szerepet kaptak a remekül sikerült lövöldözések, és úgy döntött, ezt domborítja ki. Bár az átlagjátékosoknak akár 10 óránál is több szórakozást nyújtó új sztori számtalan változatos küldetést tartalmaz, a parádés helyszíneken, illetve elképesztő szituációkban történő lövöldözések kerültek az élre: a The Angels of Death bandával vívott háború során néha több tucat ellenfelet kell lemészárolni egyhuzamban, de a mellékes missziók közepette is milliónyi rosszfiúval kerülünk szembe. Most mondhatnám, hogy ez unalmas, de nem - a gyakran filmekből átemelt helyzetek (visszaköszön a Keresztapa, a Die Hard, de még jó néhány másik klasszikus is) és a tényleg taktikus harcrendszer annyira tökéletes ötvözetet alkotnak, hogy néha komolyan fájó a lövöldözés leállása egy-egy megszokott GTA-s feladat megoldásáért cserébe. Miután itt a Lost motoros csoportosulás tagjai körül bonyolódik a történet, az akciókon áthaladva bandánk szereplői változatos módon segíthetnek nekünk - némelyek "csak" haladnak mellettünk bizonyos küldetések során és besegítenek az aprításba (ők lassan de biztosan fejlődnek is, jobb felszereléshez jutva), míg mások telefonos segítségként sietnek a kívánt helyszínre, vagy éppenséggel fegyvereket adhatnak el nekünk. Tamagocsi kilőve, a fiúk kocsmázás, biliárd, vagy más, rövid ideig szórakoztató, később már unalmas minijáték nélkül is lojálisak lesznek hozzánk.

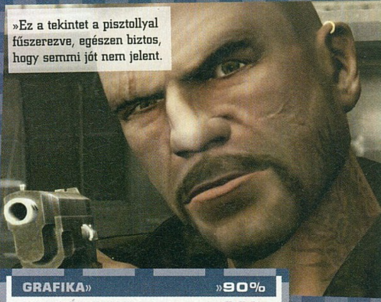
A Rockstar nem tud hibázni, az első DLC-jük simán zseniális

"DLC" = LETÖLTHETŐ TARTALOM = KÜLDETÉSLEMEZ

A Lost and Damned, bár nincs erőltetve benne a leginkább Simsezésre emlékeztető szociális rendszer, a feleslegesnek tűnő rohangálások elkerülésével együtt is kellően változatos. Összefuthatunk olyan karakterekkel, akikkel megismerkedhettünk már a negyedik rész folyamán (például a főhőssel, Nikoval), de számtalan új figura is megmutatkozik, a szokásos, Rockstar-minőségű, büntetős videóbejátszások közben. Most sem érdekelte a fejlesztőket az általuk néhány szülőben keltett pánik, sőt, egy tipikus botrányelemet (egy meztelen férfi bemutatását) is felsorakoztattak az ingyenreklámért cserébe (amely bevált - még a cikk megírásának napján is számtalan hír született a témában). A kellően eszement figurák őrültebbnél őrültebb feladatokkal látnak el bennünket - a már említett, cseppet sem szégyellős politikus például egy rakétavetővel lelövet velünk egy helikoptert, Elizabeth, az alapjáték egyik jellegzetes karaktere egy már ismert üzlethez küld minket Niko oldalán, miközben időnként a bandaháborúba is illik besegítenünk, hogy a történet továbbguruljon a maga érdekes, fordulatos, és a relatív rövid játékidő miatt végig izgalmas medrében. Ha pedig elegünk van az akció okozta adrenalinból, a város változatos pontjain kellően érdekes, és a bevont baseballütők miatt meglehetősen szokatlan versenyekbe is belefoghatunk - ezúttal két keréken. Bár jelen cikk írója az arany előfizetésre félretett pénzéből vásárolta meg a küldetéslemezt, a Rockstar ötnapos akciójának keretében ki tudta próbálni a többjátékos opciót is - amely, akárcsak az alapprogram esetében, itt is parádésra sikerült. A sztori során kipróbálható új fegyverek (mint a motoron is használható, rövid távon halálos sörétes puska) kapóra jönnek a már ismert és a soha nem látott modok során, amelyekhez a már említett, finomított - ezáltal gyorsabb - grafikus motor, és a történethez kötelezően járó extrák asszisztálnak. A megújult mentési rendszer - amely a küldetések kulcsfontosságú pontjain (nem pedig azok legelején) indíthat minket újra az akcióba -, a számtalan eddig soha nem hallott muzsika és a több mint tíz órás - de maximalisták számára jóval tovább húzható - játékidő együtt valami olyasmit tett, amelyet a Rockstarnak eddig csak a GTA 3-mal sikerült: ismét reformot hajtott végre, csak ezúttal a DLC-k világában. Bele lehetne kötni, csak éppen felesleges - amint az ember megszokja, hogy a nehézség már az alapprogram végigjátszása utáni képességeket veszi igénybe, le nem teszi, amíg a végére nem ér, hogy utána izgatottan várja a folytatást, amelyből Xbox 360-ra még minimum egy biztosan lesz, hiszen így szólt az alku. Amíg a szintet sikerül tartani, mi azt mondjuk, jöhet még száz is, hiszen a The Lost and Damned minimum egy trendet biztos elindított: megjelenése után az összes nagyobb játékhoz készülő fizetős tartalmak hetes, sőt, némely esetben hónapos csúszásba kezdtek - nem véletlenül: a játékosok most már tisztában vannak vele, hogy minőséget is kaphatnak a pénzükért, és el is fogják várni.

»Mintha csak Budapesten lennénk, motorozni az autósok között simán életveszélyes...





»Ez a tekintet a pisztollyal fűszerezve, egészen biztos, hogy semmi jót nem jelent.

GRAFIKA»	»90%
HANG ÉS ZENE»	»99%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»90%
ÉLETTARTAM»	»80%

»Ha mást nem is, de a letölthető tartalmak fogalmát újradefiniálta a Rockstar! A L&D hosszú, változatos, hangulatában pedig valami újat, szokatlant épít be a már ismert Liberty Citybe.

PRO »Még mindig gyönyörű, a sebesség javult, és azok az átvezető mozik...

KONTRA »Rövidke, úgyhogy: még, még, még!

»95%«

RESIDENT EVIL 5

»fejlesztő: Capcom
»kiadó: Capcom »platform: Xbox 360, PS3 »multiplayer: 2 játékos

A fekete kontinens csak rád vár...

A fertőzöttek visszatértek. Négy évvel a négyes sorszámmal elátott epizódot és két évvel a Wii-exkluzív Resident Evil: The Umbrella Chronicles követően a túlélőhorror-széria visszatért, Afrikába vezényelve a játékost, hogy egy régi ismerőssel vegyük fel ismét a harcot a bioterrorizmus (és a zombik) ellen, dögös animációkkal és rejtélyekkel fűszerezve. Tesztünk felfedi, sikerült-e megismételni a negyedik rész bravúrját.

írta» BATE

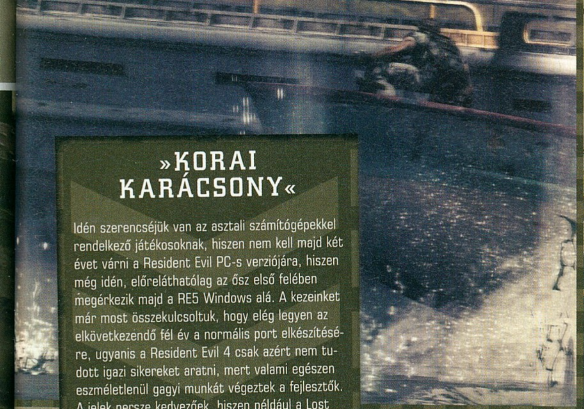
A hogy a bevezető is említi, irányítható főhősünk újfent régi ismerős, méghozzá Chris Redfield, akivel először a Resident Evil széria első részében, majd jókora szünetet követően egy epizód erejéig az Umbrella Chroniclesben találkozhattunk. Az első rész óta eltelt tíz év, Chris már régen maga mögött hagyta a STARS csapatát és a játék elején a BSAA (Bioterrorism Security Assessment Alliance) ügynökeként érkezik a valóságban nem létező Kijuju egy sivatagi területére, hogy kinyomozzon egy rejtélyes incidenst. Persze nem Resident Evil játékról beszélnénk, ha nem kísértene a múlt, s hiába beszélhetünk múlt időben az Umbrella társaságról, hősünk hamar rájön, hogy ismét a Racoon Cityben átélt rémálomhoz hasonló esemény közepébe csöppent. Az ötödik epizód szerves része, legfrissebb folytatása a Resident Evil kánonnak és mivel ismét komoly hangsúlyt kapott a sztori, így cikkünkben nem kívánjuk rontani senki szórakozását, csupán annyira lebbentjük fel a fátylat, hogy megtudjátok, a fő szál a széria alapját nyújtó vírus eredetére és egy korábban megismert, a főhősünkhöz közel álló karakter sorsára koncentrál...

RESIDENT EVIL 4,5

Amíg a negyedik rész igazi áttörés volt a sorozat életében, addig az ötödik rész csak átveszi az ott alkalmazott újításokat és annyiban változtat a recepten, hogy az aktuális trendekhez igazítja a játékmenetet. A program szempontjából ez annyit jelent, hogy ismét egy TPS-t kapunk, szabadon bejárható 3D-s környezettel, ahol a főhős háta mögött helyezkedik el a kamera és az alap mozgásokon túl ezúttal is az akciógomb-rendszer adja a pluszt, azaz ha megfelelő szituációba keveredünk, akkor az előre leprogramozott eseményeknél és adott helyeken speciális attrakciókat hajthatunk végre. Az egyes pályaelemeknél ez fedezéket, ablakon történő kommandózást, tetőkről való ugrálást, eszközök használatát jelenti (létrák felállítása vagy elrúgása, stb), míg a küzdelemben közelharci kombókat eredményez, amelyek egyrészt kisegítenek minket az esetleges szorult helyzetünkből, másrészt látványos „kivégzésekhez" juttatnak minket. A rendszer négy éve már bevált és most is tökéletesen működik, kellemes fűszer a lövöldözés-menekülés közepette, de azért az emberben felmerül, hogy kicsit lehetett volna bővíteni a rendszert az elmúlt közel fél évtizedben. A fegyveres harc szintén maradt a régi, tehát célzáskor bezoomol a kamera a hátunk mögött és a minden mordályon megtalálható lézeres irányzéknak hála máris precízen oszlathatjuk a ránk törő különféle rémségeket. Ami bosszantó, és ami azonnal felbukkan ahogy a kezünkbe vesszük az irányítást, az az, hogy célozni és mozogni nem lehet egyszerre. Ezt a fajta hiányosságot meg lehet

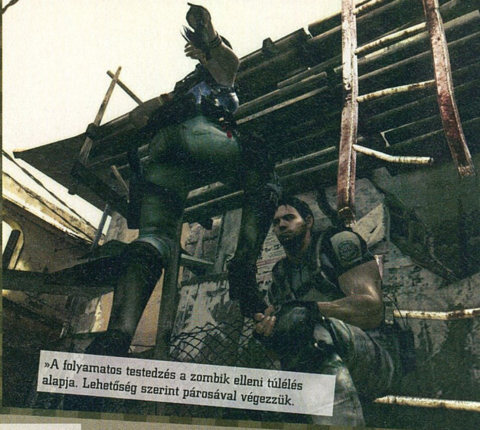
»A játékban szorgosan gyűjtsétek a növényeket és a tojásokat (!), ugyanis legtöbbször ezeket tudjátok majd használni az élet visszatöltésére.«

»A Resident Evil az első program, ami megmutatja a láncfűrészes társastánc alapjait...



»KORAI KARÁCSONY«

Idén szerencséjük van az asztali számítógépekkel rendelkező játékosoknak, hiszen nem kell majd két évet várni a Resident Evil PC-s verziójára, hiszen még idén, előreláthatólag az ősz első felében megérkezik majd a RE5 Windows alá. A kezeinket már most összekulcsoltuk, hogy elég legyen az elkövetkezendő fél év a normális port elkészítésére, ugyanis a Resident Evil 4 csak azért nem tudott igazi sikereket aratni, mert valami egészen eszméletlenül gagyi munkát végeztek a fejlesztők. A jelek persze kedvezőek, hiszen például a Lost Planet is teljes pompájában érkezett meg PC-re, így talán a Resident Evil sem lesz elszúrva. Ha szerencsénk lesz, akkor lehet, hogy még extra tartalom is kerül majd ebbe a verzióba, de jelen pillanatban ez még csak álom. De ugyebár a remény hal meg utoljára.... «


»A folyamatos testedzés a zombik elleni túlélés alapja. Lehetőség szerint párosával végezzük.

ugyan szokni, de némileg frusztráló kivitelezés ez a Capcom részéről, hiszen ez a megoldás már a legprimitívebb orosz kezdeményezéseknek is alapeleme. Ebből következik, hogy taktikus, araszolós, visszavonulós akciókat nem hajthatunk végre: vagy mozgunk, vagy lecövekelünk mint bármely szobor bármely köztéren, és álló helyünkből lövöldözünk széles e világba – még szerencse, hogy a saját tengelyünk körül mozoghatunk, mert ha ez is kimarad, akkor lehetett volna csak igazán a horror jelzőt aggatni a Resident Evil 5-re. Az egyes epizódok között (illetve ha esetleg halálozással végződik egy-egy küzdelmünk) újfent lehetőségünk van fegyvereink tápolására (tűzerő, kapacitás, újratöltés), továbbá az arzenál bővítésére, persze csak akkor, ha megfelelő mennyiségű aranyat sikerült összeszednünk a játék folyamán. Jó Resident Evil hagyományhoz híven ezúttal sem fogunk dúskálni a lőszerben (habár, mintha egy kicsit hígult volna a játék ezen része), így érdemes rágyúrni a pontos célzásra, ugyanis az egy szál machate még mindig nem a legeredményesebb eszköz a ránk vetődő fertőzöttekkel szemben. A tarsolyban természetesen a rengeteg lőfegyver mellett helyett kaptak a különféle gránátok és aknák is, és ahogy korábban, ezúttal is számos hasznos elemet (hordó, kanna, trafó) lelhetünk a pályákon, amelyeket megpörkölve rendet vághatunk a zombik tengerében.

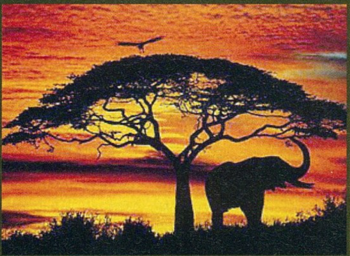
TRENDI

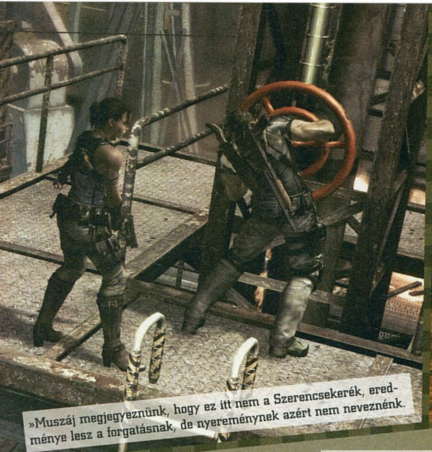
Ahogy azt az előző bekezdésben megpendítettük, amellett, hogy az ötödik rész szépen viszi a Resident Evil 4 által felállított vonalat, igazodik az aktuális trendekhez is, és ezen pozicionálásában található meg a legnagyobb újdonsága is. A legfrissebb epizód ugyanis már végigjátszható kooperatív módban is, ami egyrészt jó móka, másfelől hatással van az egyszemélyes játékmenetre is, lévén egy állandó partnert kapunk magunk mellé, akivel egyrészt többször együttműködhetünk a játék folyamán, másrészt tevékenyen kiveszi a részét az eseményekből, ami az egyszeri játékos számára mindenképpen hatalmas segítség, egyben örömteli változatosságot biztosító játékelem. Gyorsan szögezzük le, a társunkká szegődő csinos Sheva Alomar nem csak díszlet, aki olykor elereszt egy-két golyót, hanem valóban intelligens partner, akinek jelenlétéért nem egyszer hálát fogunk adni az égieknek. Például azokban a pillanatokban, mikor ránk zúdul egy halom fertőzött, ő pedig lerúgja rólunk a legagresszívabbakat, vagy mikor halálközeli állapotban gyógyszert döf belénk, hogy ne sétáljunk át azonnal a túlvilágra. Persze a hölgy sem egy terminátor, esendő katona maga is, aki hozzánk hasonlóan szorulhat kellemetlen helyzetbe, amiből természetesen rajtunk kívül senki nem fogja kivágni, így olykor nekünk kell pofont vagy éppen gyógyszert osztanunk a megsegítésére. Szerencsére az interakció nem merül ki ennyiben, a két főhős hátizsákja átjárható, muníciót, gyógyszert oszthatnak meg egymással, sőt, ha a mi zsákunk már tele, akkor kérhetjük, hogy Sheva szedje fel a szükséges dolgokat – sőt, néha kérni sem kell, teszi a dolgát magától. Minimális szinten utasításokat is adhatunk partnerünknek, de mindez kimerül a follow és a cover parancsokban, nem sok esetben lesz szükségünk a bevetésükre. Ezen felül akadnak még olyan helyek és szituációk, mikor egymás nélkül nem megyünk semmire. Ilyen lehet, mikor egy törött létrán kell felsegítenünk a másikat, hogy elérjen egy kulcsot, vagy át kell dobnunk a másik épületbe, hogy kinyisson egy ajtót, illetve meg kell kérnünk, hogy cipeljen egy lámpát a vaksötét alagútban, hogy láthassuk, ha céloznunk kell valamire. Sheva tehát abszolút beleépül a játékba, a történet elképzelhetetlen nélküle, nem kolonc, habár a főellenfelek némelyikénél kicsit körülményesebbé teszi a harcot – ez tudjuk be annak, hogy semmi nem sikerülhet tökéletesre. Az afrikai hölgyemény tehát hasznos társ, intelligenciája nem borzolja a kedélyeinket, de az igazi élmény mégis az, ha ketten játszuk végig a történetet (rögtön azután, hogy eldöntöttük, ki növesszen virtuális melleket). Gondolom azt nem kell ecsetelni, hogy egy hús-vér

»Sokkal inkább akció, mint túlélés, de még így is briliáns...«

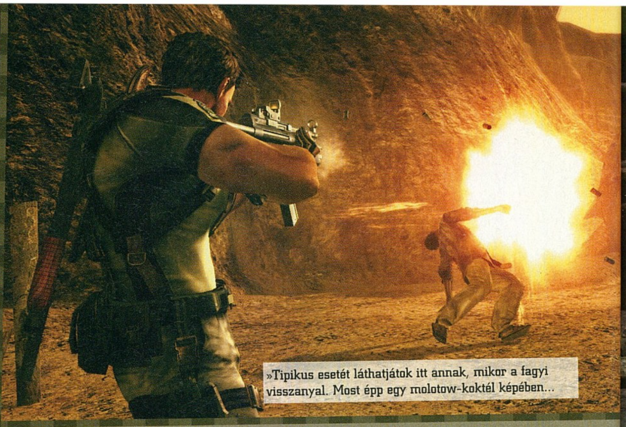
»NEM VÉLETLENÜL AFRIKA?«

Mikor a játék első trailerét követően kirobbant a rasszista botrány (mert ugye fehér hős fekete embereket lőtt halomra) a játékkal kapcsolatban a fejlesztők igyekeztek hangsúlyozni, hogy semmilyen politikai üzenet nincs abban, hogy a játék Afrikában játszódik. Habár valóban butaság lenne bármilyen üzenetet látni egy ilyen jellegű játékban, azért mindenképpen fel lehet fedezni némi kapcsolatot a valóság és a fikció között. A játékban ugyebár a fekete kontinens szolgált kísérleti telepként a vírus tesztelésére és bizony a valóságban is találkozhatunk hasonlóval, hiszen a rengeteg járványtól sújtotta földrész tökéletes terepként szolgál a nagy gyógyszergyártók számára, hogy rengeteg szerencsétlen emberen teszteljék a készítményeiket, akár illegálisan, olykor pedig horribilis árakon, kihasználva az emberek szükségét, hiszen nagyon sokan egyszerűen képtelenek lennének megbirkózni a járványokkal a gyógyszerek nélkül...





»Muszáj megjegyeznünk, hogy ez itt nem a Szerencsekerék, eredménye lesz a forgatásnak, de nyereménynek azért nem neveznénk.



»Tipikus esetét láthatjátok itt annak, mikor a fagyi visszanyal. Most épp egy molotow-koktél képében...

partner sokkal jobb, mint egy bármennyire okos virtuális, főleg azért, mert vele tényleg lehet rendesen kommunikálni, ügyesen tudjuk védeni, segíteni egymást a ránk váró veszélyek közepette. Mindezt pedig tehetjük ugyanazon kanapén ülve, osztott képernyőn vagy az internet segítségét kérve, mind a PS3, mind az Xbox360 saját rendszerén belül.

AFRIKA REJTETT KINCSEI

Ha valaki végignézi a cikkünket illusztráló képeket, illetve rákeres néhány videóra, az látni fogja, hogy a RE5 napjaink egyik legszebb játéka. Mind a karakterek, mind a környezet kidolgozottsága lélegzetelállító és nem csak állóképként, hanem mozgásban is lenyűgözik az embert. A textúrák élesek, az animációk gyönyörűek és folyékonyak, még a sokadik pályán is eltátjuk a szánkat a ránk váró látvány közepette.

Mindezt csak tetézi az afrikai hangulat, ami már az első képkockáknál rátelepedik a játékra. Van az egészben valami nyomasztó, baljóslatú és lehangoló, a játék látványvilágából szinte süt a kontines tragédiája és szegénysége. A mocskos sárgában, barnában, zöldben játszó pályák beszippantják az embert és egy pillanatra sem felejtjük, hogy milyen nyomorult vidékre tévedtünk. Szerencsére a fejlesztők kihasználták a környezet adta lehetőségeket, így lesz alkalmunk nyomornegyedben menekülni, bányákban botorkálni, a szavannán üldözött vaddá válni, hogy a mocsárban történő katamarános bolyongásról már ne is beszéljünk. A változatosság pedig nem csak a környezetben érhető tetten, hanem a játékmenetben és az ellenfelekben is. Egyrészt ahogy haladunk előre, úgy színesedik a zombifelhozatal, a kezdeti „sima" fertőzöttektől az egyre brutálisabb alakokig, a két lábon járó teremtményektől egészen a vízi és szárnyas förmedvényekig. Arról nem is beszélve, hogy már nem agyatlan kreatúrákkal van dolgunk, hanem részben tudatos lényekkel, akik eszközöket (pl. íjpuska, dárda, pajzs, járművek) vetnek be ellenünk és kihasználják a környezet adta lehetőségeket is. A nyomozásunk során találkozhatunk majd sima városiakkal és átváltozott törzsi harcosokkal, és ahogy az a sorozattól várható, a nagyobb fejezetek végén vár minket egy-egy combosabb főellenfél, akiket sosem szimpla golyózáporral, hanem a helyszín és a környezet adta lehetőségekkel kell legyűrnünk. Az egyveleg működik már az első rész óta, és szerencsére a fejlesztőkben most is akadt annyi kreativitás, hogy pályáról-pályára meglepjék a játékost. Szerencsére itt nem állt meg a tudomány, a játékélményt egyéb elemekkel is sikerült fokozni. A kezdet kezdetén szinte alagútszerű helyeken mászkálhatunk, aztán alkalmanként kinyílik a környezet, nagyobb területet kapunk, ahol lesz időnk bóklászni, keresgélni a továbbjutás elemeit, akadnak majd járműves részek (vízen, földön egyaránt), sőt, alkalmunk lesz kiélni brutális hajlamainkat is, mikor egy-egy gatling ágyú mögé kell majd behuppannunk. Változatosságban tehát nincs hiány, ám hiába vannak jól kidolgozva ezen részegységek, a játék ennek ellenére korántsem tökéletes...

»A kooperatív játékmenet külön zamatot ad Afrikának...«

AFRIKA SÖTÉT TITKAI

Érdemes rögtön az elején belevágni a közepébe: a Resident Evil 5 irgalmatlanul rövid. Összesen hat fejezet áll a rendelkezésünkre, összesen tizenhat kisebb epizódra osztva, és mindez bizony könnyedén végigvihető akár hét óra alatt és

»Rossz szokás: mindig etetési időben járunk a párommal fürdeni...

»"Gyere-gyere táncolj még, ez az éjszaka csak a miééénk...

ez még nem a tiszta játékidő, hiszen az eseményeket rengetegszer tarkítják videobetétek. Ez utóbbival nincsen baj, hiszen tökéletesek a történet továbbgörgetésére, nagyon jó minőségűek, nem egyszer a legjobb akciófilmeket idézik – ebből következik, hogy az új Resident Evil ismét azoknak a játékoknak a sorát szaporítja, amelyek sokkal inkább hasonlítanak egy interaktív mozira, mintsem egy átlag játékra. Mindezt csak tetézi, hogy olykor a videók során is játszunk, azaz gombnyomásos minijátékkal kell eljutnunk az adott jelenet végére. Ezek az események csak növelik a játékélményt, nem is bosszantóak, azt leszámítva, hogy a sima átvezetőket nem lehet elkattintani, így ha nem vagyunk elég ügyesek, akkor bizony igen sokszor fogjuk ugyanazt a jelenetet újra- és újranézni. Visszatérvén a konkrét negatívumokra, a játék tényleg rövid és ezen az sem javít sokat, hogy kooperatív módban ismét újra lehet játszani, ekkor ugyanis a hét óra játékidő tovább olvad, hiszen egyrészt már mindenre kapásból tudni fogjuk az ellenszert, másrészt egy tapasztalt partnerrel a zombigyakás is sokkal jobban megy, még magasabb nehézségi fokozaton is. Vannak ugyan ennél rövidebb játékok is (lásd még a legutóbbi Call of Duty-t), de azért az mindenképpen megemeli a szemöldökünket, hogy vannak olyan alfejezetek, amelyeket kevesebb, mint tizenöt perc alatt végigvihetők, akár első próbálkozásra. Ezen felül biztos lesznek olyanok is, akik némileg rossz néven fogják venni, hogy a legújabb Resident Evil már sokkal inkább egy fertőzöttekkel telezsúfolt akciójáték, mintsem valódi túlélőhorror. Sokkal több a pörgős akció mint a valódi riadalom, s bár ez nem azt jelenti, hogy nem fogunk párszor a szívünkhöz kapni, azért ez már régen nem ugyanaz az élmény, mint a Resident Evil első részének esetében. Ez persze olyan fejlemény, ami nem sokakat fog zavarni, hiszen az akció briliáns, de kétségtelen, hogy a széria kezdeti hangulata már nem érhető tetten ebben a legújabb alkotásban...

»Keressétek a BSAA badge-eket a játék minden helyszínén, hiszen minél többet lőttök szét, annál több extra tartalmat tudtok megnyitni...«

AZ UTOLSÓ CSEPP

Bár nem vagyunk végletekig elégedettek, azért az mindenképpen elmondható, hogy a Resident Evil 5 az idei tavasz egyik legütősebb címe a két legerősebb konzolra. Korrekt történet, ami akkor is élvezhető, ha nem vagyunk a széria fanatikusai (de ugyanígy kiszolgálja az elkötelezett híveket is az apró finomságokkal), lehengerlő hangulat és látvány, eszméletlenül intenzív és változatos harccal megfejelve. A stílus szerelmeseinek és a rajongóknak egyaránt kihagyhatatlan vétel. «

GRAFIKA»	»90%
HANG ÉS ZENE»	»80%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»90%
ÉLETTARTAM»	»80%

»A Resident Evil 5 nem vállalt fel újabb forradalmat, de a negyedik epizód elemeivel is az idei tavasz egyik legütősebb játéka. A kooperatív móka pedig eddig sosem látott Resident Evil-élményt biztosít számunkra...

PRO »Eszméletlen látvány, kiváló akcióřeszek és animációk, a koopmókáról nem is beszélve...

KONTRA »Meglehetősen rövid és az ősi Resident Evil hangulat szökni látszik a szériából...

»90%«

»Itt az eredmény, ha a Bamako-ralit a gazdasági válság közepette rendezik meg...

ROBOT A FEDÉLZETEN

ARCHOS ÉS ANDROID

A médialejátszók kedvelői számára ismerősen csenghet az Archos neve, akik ezúttal egy Android kompatibilis IMT (Internet Media Tablet) fejlesztését jelentették be.

Terveik szerint a multimédiás képességekben már így is erősnek mondható, 5 inches kijelzővel rendelkező Archos 5 szolgálna az új eszköz alapjául. Processzorból azonban erősebbet kap majd új modell, jelesül a Texas Instruments OMAP 3440-et, háttértárként pedig egy 500GB-os merevlemez fog szolgálni. A legfontosabb újdonság azonban a mobiltelefon modul lesz, amit a Google Android rendszerével fognak megtámogatni. Mobil adatátvitel terén 3.5G támogatás (7,2Mb/s, HSUPA) szerepel az előzetes specifikációk között. Az ígéretek szerint a gép „PC szerű" teljesítményre lesz képes és a net böngészése mellett például HD videok lejátszására is lehetőséget biztosít majd leendő tulajdonosának. A kötelezőnek tekinthető zenelejátszás illetve képnézegetés funkciók mellett teljes képernyős Adobe Flash és Adobe Video támogatás, TV műsorok felvétele/visszajátszása és mintegy hét órás akkumulátor üzemidő (videolejátszás esetén) szerepel az ígéretek listáján.

A Google Android rendszerével kompatibilis Archos kézigép a tervek szerint 2009 harmadik negyedévében fog megjelenni, így az áráról egyelőre nem áll rendelkezésre információ.«

LAKOSZTÁLYOK A NAGY KÉKSÉG JEGYÉBEN

ASUS VENTO TA-U

Az Asus két új számítógépházzal bővítette Vento sorozatát, amelyek a TA-U1 illetve a TA-U2 nevet kapták és főbb tulajdonságaikban gyakorlatilag megegyeznek.

Egyedüli lényeges eltérés a két „lakosztály" között, hogy utóbbi tetején három darab 120mm-es, kék LED-el megvilágított ventilátor számára készítették elő a helyet, de ezek opcionálisak, alapkiépítésben nem mellékelik őket. Ha valaki azt gondolná, hogy a kisebb modell ellátottsága szegényes ventilátorok terén, az nagyon téved. Ugyanis abban is helyet kapott egy 120mm-es (kék LED-es) darab az előlapon, egy szintén 120mm-es a hátlapon és az oldallapon is elhelyezhető két további – szintén kék fényben úszó – példány opcionálisan. Amennyiben valaki a léghűtés helyett a folyadékhűtés irányába mozdulna el, annak sem kell szétfurkálnia a házat, mivel a csövek számára szükséges nyílásokat már gyárilag elhelyezték. Az alumíniumból készült házakba összesen nyolc meghajtót pakolhatunk, az 5,25" illetve 3,5" méretű egységek igazságosan osztozkodhatnak a helyeken, mivel mindkét méretűből négy-négy áll rendelkezésre (szükség esetén az egyik 5,25" hely átalakítható 3,5"-re a mellékelt adapterrel). Az előlapon két USB és két audio csatlakozót találunk az opcionális eSata csatoló mellett. Említést érdemel még, hogy az optikai meghajtók, a merevlemezek és a bővítőkártyák külön szerszám nélkül szerelhetők be. A rendszer csendes működését pedig a házban elhelyezett rezgéscsillapító elemek segítik elő. A két új Asus ház piacra kerülésének dátumáról illetve az árukról lapzártáig nem érkezett információ.«

ÚSZÓLECKE GRAFIKUS PROCESSZOROKNAK

BFG GTX 295 H2O

Ha valakit eddig kizárólag az tartott volna vissza egy GTX295 beszerzésétől, hogy vízhűtéses rendszerében nem akart léghűtéses kártyát látni (bizonyára rengetegen voltak így ezzel), nos annak nem kell tovább várna, mivel a BFG bemutatta folyadékhűtéses GTX295 szörnyetegét.

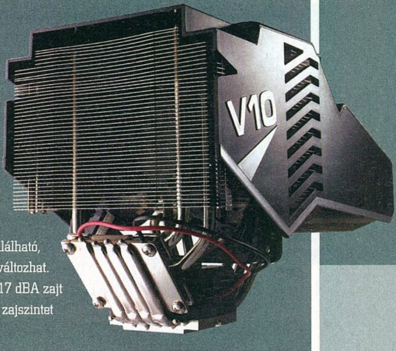
Ismerve a BFG-t, a vízhűtés láttán méltán várná az ember, hogy – ha már lúd, legyen kövér alapon – a gyári nVidia referenciakártyát mindjárt meg is spékelik egy kis gyári tuninggal, de a GTX 295 H2O esetében erről nincs szó, azaz ez a verzió pont olyan gyors, mint a léghűtéses változat. Mindamellett aki GTX 295-ből szeretne vízhűtéses példányt, annak a házi barkácsolás helyett érdemes gyári megoldást választania, mivel a két GPU és a jelentős hőtermelés miatt az otthoni kókányolásnak jobb esetben csak lefagyás, rosszabb esetben látványos – és felettébb költséges - füstölés lehet a vége. A BFG kártyáján használt, rézből készült Danger Den hűtőblokk a két GPU mellett a többi, jelentősebb hőtermelő alkatrészt is kezelésbe veszi, így a RAM chipeknek, feszültségszabályozóknak és az I/O chipnek sem kell feleslegesen megizzadni a nagy munkában. A gyári információk szerint a normál ventilátoros megoldáshoz képest a vízhűtéssel szerelt kártya – azonos körülmények esetén – mintegy 44 fokkal alacsonyabb GPU hőmérséklet mellett működik. A kártya megjelenésének idejével és az árával kapcsolatban egyelőre semmit sem árult el a gyártó, de ahhoz nem kell nagy jóstehetség, hogy kitaláljuk: nem lesz egy olcsó mulatság...«

» SZENZÁCIÓS ÁRAK - BOMBA AKCIÓK FOLYAMATOSAN! TEGYEN EGY PRÓBÁT! WWW.ACOMP.HU «

JÉGSZÍVŰ SZÖRNYETEG

COOLER MASTER V10

A Cooler Master egy új, brutális hűtési kapacitással rendelkező processzorhűtőt mutatott be, a V10 már megjelenésével is tiszteletet parancsol.



Korábban már lehetett hallani az új szörnyetegről, de a gyártó csak február elején jelentette be hivatalosan új hűtőjét. A korábbi V8 modell utódjának szánt megoldás a hivatalos adatok szerint 200W-nál nagyobb hőmennyiség kezelésére képes, így egyértelműen a megszállott tuningmesterek kegyeire pályázik. A drabális megjelenésű eszköz 1200 grammot nyom, tehát aki ilyet épít a gépébe jobb ha többet meg sem mozdítja a PC-jét, elkerülendő, hogy a monstrum kitépje az alaplapot a helyéről… A V10-re pályázóknak egyébiránt érdemes eleve termetes házzal rendelkezniük, mivel ez a hűtő nem fér be akárhova, lévén 237x130x161 mm-es méretekkel rendelkezik. A processzorral érintkező talp rézből, míg a bordák alumíniumból készültek, a hűtés hatékonyságáról 10 db 6mm átmérőjű hőcső gondoskodik. Emellett a Cooler Master TEC megoldásával is felszerelték, ami lényegében egy Peltier elem (áram hatására az egyik oldala lehűl, másik oldala pedig melegszik), de ez csak akkor kapcsol be, ha nagyon felforrósodna a CPU. A hűtőn két PWM szabályozású, 120 mm-es ventilátor található, ezek fordulatszáma 800 és 2400 rpm között változhat. A legalacsonyabb fordulat esetén mindössze 17 dBA zajt termelnek, a magasabb fordulatokhoz tartozó zajszintet nem adja meg a gyártó.«

SEBESEBBEN A GONDOLATNÁL

CORSAIR DOMINATOR GT

Ha valaki csúcskategóriás PC építésére adja a fejét, akkor minden alkatrészből a lehető legjobbat kell beszereznie – memóriák terén a Corsair új Dominator GT moduljai lehetnek a teljesítmény megszállottjainak új kedvencei.

A gyártó Core i7 alapú rendszerekhez ajánlja vadonatúj memóriáit, amelyeket 3x1GB vagy 3x2GB kiszerelésben lehet megvásárolni. A csúcsokat döngető sebességadatok mellett a Dominator GT modulok újdonsága a hűtés speciális kialakítása. Ezt ugyanis úgy oldották meg, hogy a hűtőborda részben eltávolítható, s a normál léghűtés helyett vízhűtés csatlakoztatására is mód nyílik. Akik pedig ennél is extrémebb megoldásra vágynak, azok választhatják majd a TEC modult (Peltier elem), ami áram hatására felforrósodó illetve lehűlő oldalaival oldja meg a feladatát. Ezt használva az ígéretek szerint a környezeti hőmérsékletnél 20 fokkal alacsonyabb hőmérsékleten üzemelhetnek a RAM chipek, ami nagyban növeli a tuningpotenciált. Az új modulokat kizárólag a Corsair saját webáruházában lehet megrendelni. A vízhűtéshez szükséges blokkal illetve a TEC modullal kiegészített változat még nem szerepel a választható opciók között. Az alap, léghűtéses modulokból már lehet rendelni, a DDR3-2000 (7-8-7-20) 3 GB kit 300 USD, a 6 GB-os pedig 580 USD. A 8-8-8-24 időzítésű, 2000 MHz-es és a 7-8-7-20 időzítésű, 1866 MHz-es, 6 GB-os kit egyaránt 480 USD. A Dominator GT memóriákra élettartam garanciát vállal a Corsair, ami az árakat elnézve joggal el is várható.«

FOTÓK – TINTA NÉLKÜL

DELL WASABI PZ310

A Dell egy praktikus fotónyomtatót dobott piacra, amit könnyen magunkkal vihetünk, s a ZINK technológiájának köszönhetően még a festék utánpótlással sem kell törődnünk.

A nyomtató csak speciális fotópapírral használható, ugyanis maga a papír tartalmazza azokat a kristályokat, amiket a nyomtató különböző időtartamú és intenzitású hőimpulzusokkal aktivál. Ezen impulzusok hatására színeződnek el az eredetileg színtelen kristályok. Ezekből három különböző típus, cián, sárga és magenta található meg a fotópapírban egy védőréteg mögött, így minden színárnyalat előállítható. A fotópapírokból kapható olyan változat is, aminek a hátoldalát öntapadó felülettel látják el, így a képek egyszerűen felragaszthatók. A nyomtató Bluetoothon keresztül tud kapcsolódni telefonokhoz vagy PC-khez, de szükség esetén USB porton keresztül is összeköthető egy PictBridge kompatibilis digitális fényképezőgéppel. A tervezők igyekeztek a nyomtató kezelését minél egyszerűbbé tenni, ezt jelzi a Reprint gomb, aminek megnyomásával újabb másolat készíthető a legutóbbi fotóból. A Wasabi 7,5x5 cm méretű képeket tud nyomtatni, maga készülék 12,1x 7x2,3cm méretű, a tömege pedig 198gr. A PZ310 bevezető ára 99 USD, az ajánlott fogyasztói ára pedig 149 USD, hazai ára egyelőre nem ismert.«

» SZENZÁCIÓS ÁRAK - BOMBA AKCIÓK FOLYAMATOSAN! TEGYEN EGY PRÓBÁT! WWW.ACOMP.HU «

FUJITSU SIEMENS AMILO XL3220T

HA EGY HDMI NEM ELÉG

A Fujitsu Simens piacra dobta új, 22"-os kategóriába tartozó TFT monitorát, ami Full HD, azaz 1920x1080 képpontos felbontással, s a HD anyagok megjelenítéséhez ideális 16:9 képaránynyal rendelkezik.

Úgy tűnik a monitorgyártók marketinges csapatai igazán szeretnek nosztalgiázni, hiszen évekkel ezelőtt, a CRT-k idejében járta az a divat, hogy a megjelenítők kategória megjelölésében mindig nagyobb érték szerepelt, mint ami a valós látható képméret volt. A TFT megjelenésével ez a gyakorlat megszűnt, de most kezdenek megint rákapni, például az Amilo XL3220T esetében is, amit 22"-nak hirdetnek, de a valós képmérete 21,5". A megjelenítő egyébiránt TN panelt kapott, ami az ezeknél megszokott értékeket hozza, azaz mindkét irányban 170 fokos látószöget és 2ms-os válaszidőt. A dinamikus kontraszt értékét 20000:1 arányban adják meg, a natív kontrasztról azonban szemérmesen hallgat a gyári közlemény. A fényerő 300 cd/m2, ami sem nem túl sok, sem nem túl kevés: tökéletesen megfelel a mindennapi használathoz. Említést érdemel még, hogy a monitoron két HDMI csatlakozó kapott helyet az egy darab hagyományos VGA csatoló (D-Sub) mellett. Az Amilio XL3220T február közepétől kerül a boltokba, ajánlott bruttó kiskereskedelmi ára 60eFt.«

CSAK EL NE HAGYJUK!

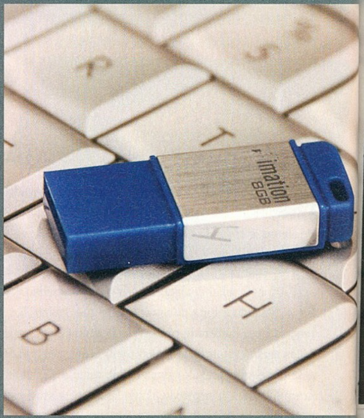
IMATION ATOM BLUE FLASH DRIVE

Az USB portra köthető flash alapú tárolóknak már se szeri, se száma, így a gyártók megpróbálják újabb és újabb funkciókkal vonzóvá tenni saját termékük a leendő felhasználók számára.

Ezúttal az Imation dobott piacra egy miniatűr tárolóegységet, ami az Atom Blue Flash Drive nevet kapta. A pendrive igazán aprócska fizikai méretekkel rendelkezik, már-már annyira kicsi, hogy vigyáznunk kell, nehogy elveszítsük a mindennapi használat során. Egyelőre háromféle kapacitással kerül a boltok polcaira, kettő, négy illetve nyolc GB méretű példány közül választhatunk majd. Arról nincs hír, hogy később érkezik-e belőle 16 illetve 32 GB-os változat. Az Atom Blue az Imation legkisebb Flash Drive-ja, ami alumínium burkolatot kapott, víz- és ütésálló, valamint a statikus feltöltődés ellen is védett.

Az új eszköz a jelszavas védelem valamint a tárhely megosztását biztosító szoftver segítségével biztonságot nyújt az illetéktelen felhasználók ellen. A Vistát futtató gépeken ReadyBoost meghajtóként is használhatjuk, ezzel növelve a PC sebességét, emellett természetesen kompatibilis az XP-vel, valamint a Mac és Linux rendszerekkel is.

Az Imation új adathordozója - tárkapacitástól függően – hozzávetőleg 12 és 25 euro közötti áron lesz kapható.«



LG W53

SZEMKÍMÉLŐ MONITOR

Az LG Electronics bemutatta új W53 SMART monitorjait, amelyek alkalmazkodnak a helyiség fényviszonyaihoz és a képernyő tartalmához, így a gyártó ígérete szerint tartós használat során kevésbé terhelik a szemet.

Ezek a monitorok 18,5 és 27 inch közötti méretekkel kerülnek majd forgalomba, felbontásuk 1366x768 képponttól indul, de 1920x1080 pixeles, Full HD-s modell is megtalálható lesz a palettán. A felbontásokból már leszűrhető, hogy 16:9-es megjelenítőkről van szó, amelyek képaránya ideális a HD filmekhez és játékokhoz. Mint a bevezetőben említettük, az önműködő fényerő-szabályozási funkció bekapcsolásával a W53 monitorok a fényerőt és a kép egyéb beállításait automatikusan a helyiség fényviszonyaihoz és a képernyőn megjelenő tartalomhoz igazítják. A nap előrehaladtával a képernyő beállításai követik a fényviszonyok változását. Amikor a monitoron megjelenő kép sötét színeket tartalmaz, a képernyő fényereje megnövekszik, és fordítva, ha a tartalom fényereje túl magas, a monitor fényereje elhalványul. A monitoron egy időzítő is található, ami emlékeztet arra, hogy időnként álljunk fel a monitor elől és pihentessük a szemünket. Az időzítő a monitor egyéb funkcióit is irányító, felhasználói felületen állítható be órás időtartamokra vagy egy adott időpontra. Az LG W53 család tagjai itthon idén májustól lesznek elérhetőek.«

AZ IMAC NYOMÁBAN

MSI NETON AP1900

Az MSI most egy kompakt, helytakarékos PC-vel jelentkeztett, amit a felületes szemlélő elsőre szimpla TFT monitornak nézhet.

NetOn AP1900 elnevezéssel illették új modelljüket, ami napjaink trendjét meglovagolva egy kis fogyasztású, kevés helyet foglaló PC. Jelen esetben a kis helyfoglalás annyit tesz, hogy a gép elfér egy szokványos TFT monitor helyén, mivel alkatrészei közvetlenül a TFT panel alá kerültek beépítésre - hasonlóan az Apple iMac-hez. A megjelenítő 18,5" méretű, felbontása 1280x768 (WXGA), betekintési szöge 160 fok, fényereje 250cd/m2, válaszideje 5ms, míg kontrasztja 1000:1. A konfiguráció notebook alkatrészekre épül, így nem csoda, hogy egy Intel Atom N270 a központi egysége. A megjelenítésért egy Intel GMA950-es vezérlő felel, ami a 2 GB-nyi, DDR2 533 MHz-es központi memóriából csípi le a saját videomemóriát (legfeljebb 228 MB-ot). A memória nem bővíthető, mivel egyetlen SO-DIMM foglalat található a gépben. Meghajtókat tekintve egy 160GB-os merevlemezzel és egy DVD íróval találkozunk az AP1900 specifikációit átböngészve. A kötelező szolgáltatások és csatlakozók (LAN, 802.11 b/g Wi-Fi, USB, audio portok, stb.) mellett hagyományos faxmodemet, négy-az-egyben kártyaolvasót, két 3W-os hangszórót és 1,3 megapixeles webkamerát is találunk a konfigurációban. A Windows XP Home rendszerrel szállított AP1900 fogyasztása legfeljebb 35W, zajszintje pedig 26dBA – a legnagyobb terhelés esetén. A gép a tervek szerint már kapható lesz mire a Guru jelen száma utcára kerül, de az árról egyelőre még nem nyilatkozott a gyártó.

HANGSZIGETELT HÁZ

NEXUS VOLTINIA

A Nexus egy új számítógépházzal jelentkezett, aminek tervezésénél kiemelt hangsúlyt fektettek arra, hogy a beleépített rendszer minél kisebb zajjal terhelje környezetét.

Ennek érdekében több olyan megoldással is szolgál a Voltinia, ami a csendes működést szolgálja. Oldalfalait speciális hangelnyelő anyaggal vonták be. A bal oldalra 8mm (a CPU illetve a VGA hűtő zaját csökkentendő), míg a jobb oldalra 5mm vastag (az alaplap rezonanciáinak továbbterjedését megakadályozandó) szigetelés került. A szellőztetésért két 120mm méretű, 1000rpm sebességű ventilátor felel, egyik az előlapon, a másik a hátlapon. Ezeket puha gumibakokra rögzítették, hogy rezgéseiket ne adhassák át a háznak. Szükség esetén a ház tetején elhelyezhető egy további 80, 92 vagy 120mm méretű légkavaró. A Voltiniához egy extra csendes, 430W teljesítményű, aktív PFC-s tápegységet mellékel a gyártó, aminek zajszintje mindössze 15 dBA. A 419x180x495 mm méretű, 9,2 kg tömegű ház puha gumitalpakon áll, amik megakadályozzák, hogy a mechanikai rezgések továbbterjedjenek az asztalra. Meghajtók beépítésére bőséges helyet biztosít a Nexus új terméke, 5,25" méretűből négy, míg 3,5"-ből összesen nyolc (ebből hét belső) lakhat egyszerre a házban. Az előlapon az audio portok kivezetése mellett két USB és egy IEEE 1394 csatlakozót találunk. A Voltinia piacra kerülésének idejét és várható fogyasztói árát lapzártakor még homály fedte.«

ÉRINTS MEG!

PANASONIC DMC-FX550

A Panasonic bővítette Lumix digitális fényképezőgépjeinek családját, az új modell legfontosabb érdekessége, hogy 3" méretű, érintésérzékeny LCD monitorral rendelkezik.

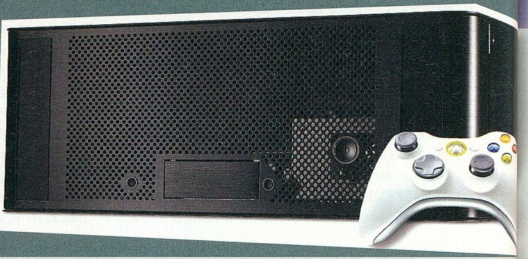
A kompakt kategóriába tartozó fényképezőgép fejlett arcfelismerő rendszerrel büszkélkedhet, ráadásul nem csak szimplán felismeri az arcokat a képen, hanem meg is tudja különböztetni azokat, s lehetőséget ad arra, hogy megnevezzük a képen látható személyt. A gép beállítható úgy, hogy automatikusan azoknak arcára állítsa az élességet és az expozíciót, akiket már korábban felismertettünk vele. Mint a bevezetőben említettük, 3" hüvelykes, érintésérzékeny megjelenítőt kapott az FX550, ez lehetőséget ad például arra, hogy élességállításnál egyszerűen csak rámutassunk arra a motívumra a képen, amit élesre szeretnénk állítani. A gép 12 megapixeles CCD-vel bír, aminek érzékenysége ISO 80 és ISO 1600 között állítható. Az optikai képstabilizátorral ellátott 5x átfogású objektív (25-125mm) fényereje f/2,8 és f/5,9 között változik a zoom állásától függően. Videofelvétel terén sem kell szégyenkeznie a Panasonic új üdvöskéjének, mivel 30fps sebességgel képes rögzíteni 1280x720 képpont felbontású mozgóképeket. A DMC-FX550 idén áprilisban kerül forgalomba, hazai ára még nem ismert, az Egyesült Államokban 400 USD lesz az ajánlott utcai ára (ott DMC-FX580 néven fut ez a modell).«

HANGOS AZ XBOX? ITT A GYÓGYÍR!

QUIET PC XBOX360 MOD

Akinek van Xbox360-a, annak nyilván nem újdonság, hogy a Microsoft konzolja nem arról híres, hogy diszkréten, csendben tenné a dolgát. Akit zavar a zúgás, annak érdekes lehet a Quiet PC megoldása.

Bár a tavaly őszi dashboard frissítés enyhített az Xbox360 zajosságán, (mivel lehetővé vált a játékok merevlemezre másolása, így legalább a DVD olvasó nem zúg játék közben), de még van, akit ez is zavar. A Quiet PC egy meglehetősen speciális megoldást kínál, ők ugyanis fogják a konzolokat, kibelezik őket, és az egészet átpakolják egy alumínium Lian-Li XB-01B házba (ez egyébként külön is kapható, ha valaki maga szeretné átépíteni a konzolját). Az átépítés során a két gyári 8cm-es helyet egy 12cm-s ventilátor kerül a rendszerbe, amit puha gumibakokra szerelnek. A ház alá rezgéselnyelő lábak kerülnek, a fő zajfelelőst, a DVD olvasót AcoustiPack hangelnyelő anyaggal szigetelik (ettől nem lesz teljesen hangtalan, így mindenképp érdemes felmásolni a játékokat a vinyóra). A Quiet PC moddolt konzoljainak árai lapzártáig nem derültek ki, addig is, amíg az arra vágyók hozzájuthatnak egy ilyen ketyeréhez, itt egy zseniális, ráadásul ingyenes megoldás a hardver rovat szerkesztőjétől, csak most, csak nektek: a szomszéd szobába kell rakni a xboxot és akkor nem lehet hallani...«



SHUTTLE PRIMA SX58H7

VICSORGÓ TÖRPE

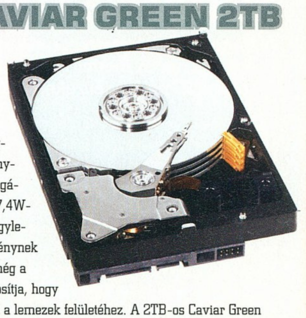
A Shuttle neve igen jól cseng a barebone-ok piacán, ezúttal egy igazi erőgéppel, egy mérges kis törpével jelentkeztek, lévén az SFF házban Intel Core i7 alapú rendszer kap helyet.

A Shuttle legújabb csúcskategóriás bareboneja fekete alumínium házban kapott helyet, amibe teljes méretű VGA kártyák is belefērnek. Intel X58 + ICH10R alapokon nyugszik, processzorok terén a Core i7 vonal tagjaival kompatibilis, s támogatja az Extreme Editiont is. Említést érdemel az új I.C.Evo procihűtés, ami a korábbi megoldáshoz képest 7 fokkal csökkenti a CPU hőmérsékletét. Memóriából legfeljebb 16GB-nyi DDR3 modul (4x4GB) kaphat helyet a rendszerben, a 3+1 csatornás kialakításnak köszönhetően. A szabványos 1066 és 1333 MHz mellett, tuningolva, 1600 MHz-en is járathatók a memóriák, már ha bírják a kiképzést. Az alaplapon négy Sata port áll rendelkezésre, az ezekre kötött merevlemezek RAID 0, 1, 5 vagy 10 felállásban is dolgozhatnak. A gép hátoldalán található két eSata port pedig külső egységek csatlakoztatására használható. A hangért egy 7.1 csatornás, Realtek ALC888 High Definition audio chip felel. A tápellátásról 500W teljesítményű egység gondoskodik, ami megnövelt, 5cm átmérőjű ventilátort kapott a kisebb zaj érdekében. Az SX58H7 hazai elérhetősége egyelőre nem ismert.«

A VILÁG LEGNAGYOBB MEREVLEMEZE

WD CAVIAR GREEN 2TB

A Wastern Digital bejelentette a világ eddigi legnagyobb kapcitású merevlemezét, a WD20EADS típusjelű meghajtó a cég Caviar Green családjába tartozik.



Egyre komolyabb az SSD-k fenyegetése a hagyományos merevlemezek számára, azonban előbbiek egyelőre lényegében csak sebesség terén tudják megverni a mechanikus/mágneses adattárolókat (más kérdés hogy ott viszont nagyon). Kapacitásban illetve az egy GB-ra eső költség tekintetében még magasan a jól bevált vinyók vezetnek. Ráadásul most még tovább növelték a különbséget, hiszen a WD kínálatában megjelent 2TB kapacitású példánynak közel-távol nincs konkurense az SSD-k között. Az új csúcstárolóban négy lemezt találunk, egyenként 500GB kapacitással. A meghajtót 32MB cache memóriával látják el, a cache és alaplap között legfeljebb 300MB/s, míg a lemezek és a cache között 100MB/s sebességgel áramolhatnak az adatok. A tányérok fordulatszámát az IntelliPower technológia alkalmazásával valahol 5400 és 7200 között (pontos értékeket nem adnak meg) tartja a meghajtó a terheléstől függően. A WD IntelliSeek technológiája pedig abban segít, hogy a fej mozgása minél kisebb energiafelhasználással és zajjal járjon. Így üresjáratban a meghajtó 25dBA (3,9W teljesítményfelvétel mellett), míg a fej mozgásakor 26-29dBA zajt termel (7,4W-os fogyasztás mellett), ami négylemezes winchestertől jó eredménynek mondható. Említést érdemel még a NoTouch funkció, ami azt biztosítja, hogy a fejek soha érhessenek hozzá a lemezek felületéhez. A 2TB-os Caviar Green (WD20EADS) hazai áráról lapzártáig nem állt rendelkezésre adat, az Egyesült Államokban 299 dollárt kérnek érte és három év garanciát adnak rá.«

GURU ÁLOMPC

Ami a játékhoz kell

Rendszeres olvasóinknak fel fog tűnni, hogy ebben a hónapban nem változtattunk a PC Guru konfigurációin (az árakat természetesen aktualizáltuk). Ennek több oka is van.

írta» HORVÁTH PATRIK

Az első, hogy semmi újdonság nem jött ki a felemás AMD Phenom II-őn kívül, ami alaposabban megmozgatná a piacot. A második, sokkal nagyobb probléma a forint folyamatos gyengélkedése, amely most érezteti talán leginkább hatását. Példának okáért a Logitech fejlettebb hangfalrendszerei közel 25%-kal lettek drágábbak pár hét leforgása alatt, de a masszívabb Cooler Master házak is hasonló mértékben drágultak. Egyetlen dolog lett olcsóbb, a Creative X-Fi hangkártyája, kemény kétezer forinttal. Nagyon reméljük, hogy mire eljön a tavasz és magával hozza az újdonságokat (olcsóbb Phenom II modellek, új Radeonok és GeForce-ok), addig megembereli magát nemzeti valutánk, mert a folyamatos árcsökkentések nálunk egyelőre drasztikus áremelkedések formájában érezhetők, ami nagyon nem tesz jót a hazai piacnak.

»PC GURU BASIC

Alaplap	Gigabyte EP43-S3L	21 ezer
Processzor	Intel Core 2 Duo E5200	20 ezer
Processzor hűtő	Intel gyári	-
Memória	4 GB Kingmax DDR2-800	12 ezer
Videokártya	Gigabyte Radeon HD4670 512 MB	21 ezer
Merevlemez	Samsung 500 GB (16 MB) SATA2	16 ezer
SSD meghajtó	-	-
Optikai meghajtó	Samsung SH-S223F 22x DVD-RW	5 ezer
Hangkártya	Realtek HD Audio (integrált)	-
Hangfalrendszer	Logitech X-140 sztereó	7 ezer
TV Tuner kártya	-	-
Webkamera+mikrofon	-	-
Számítógépház	CoolerMaster RC-331	9 ezer
Tápegység	FSP 350W PNF	9 ezer
Billentyűzet	Logitech Value	2 ezer
Egér	Logitech RX1500 Laser	5 ezer
Egérpad	alap textil	1 ezer
TFT monitor	22" Samsung 2233BW (1680x1050, TN)	48 ezer
Összesen (TFT nélkül)		128 ezer
Összesen (TFT-vel)		176 ezer

»PC GURU POWER

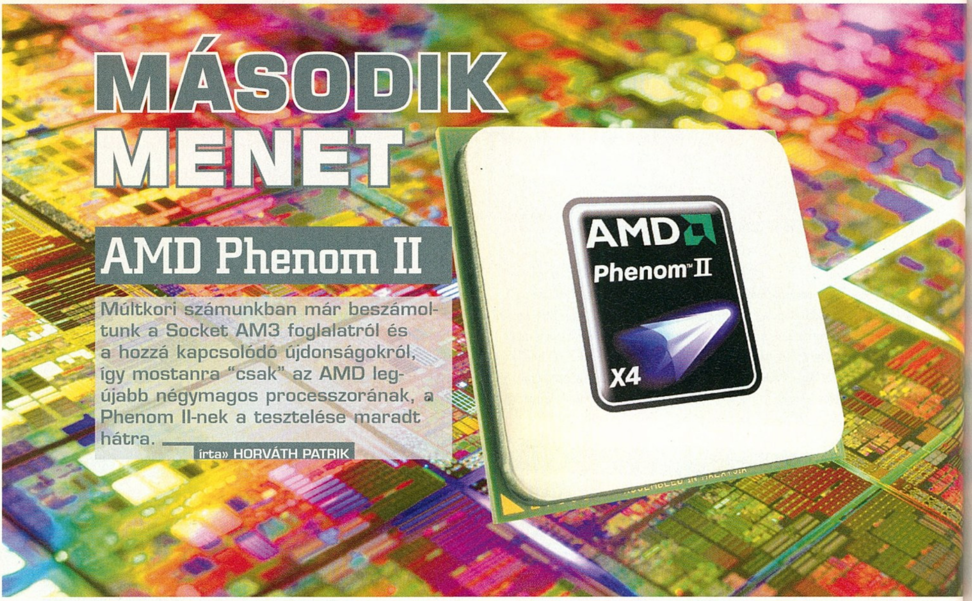
Alaplap	Gigabyte EX58-UD3R	55 ezer
Processzor	Intel Core i7 920 (Nehalem)	75 ezer
Processzor hűtő	Intel gyári	-
Memória	6 GB CSX DDR3-1333 CL6	28 ezer
Videokártya	MSI GeForce GTX 280 OC 1 GB	89 ezer
Merevlemez	Samsung 1 TB (32 MB) SATA2	27 ezer
SSD meghajtó	Buffalo 30 GB MLC SATA2+USB	20 ezer
Optikai meghajtó	LG H20L Blu-Ray olvasó/DVD-író	24 ezer
Hangkártya	Sound Blaster X-Fi Gamer	23 ezer
Hangfalrendszer	Logitech Z-2300 2.1	44 ezer
TV Tuner kártya	Leadtek DTV1800H	14 ezer
Webkamera+mikrofon	Logitech QuickCam Sphere AF	29 ezer
Számítógépház	CoolerMaster RC-932	44 ezer
Tápegység	Corsair 520HX	31 ezer
Billentyűzet	Logitech Wave	12 ezer
Egér	Logitech G9	20 ezer
Egérpad	Steelpad QcK+	4 ezer
TFT monitor	24" Benq FP241W (1920x1200, P-MVA)	107 ezer
Összesen (TFT nélkül)		539 ezer
Összesen (TFT-vel)		646 ezer

»PC GURU VALUE

Alaplap	Gigabyte EP45-DS3R	31 ezer
Processzor	Intel Core 2 Duo E8400	46 ezer
Processzor hűtő	Arctic-Cooling Freezer 7 Pro	5 ezer
Memória	4 GB Geil Black Dragon DDR2-800	17 ezer
Videokártya	Sapphire Radeon HD4870 512 MB	59 ezer
Merevlemez	Samsung 750 GB (16 MB) SATA2	20 ezer
SSD meghajtó	-	-
Optikai meghajtó	LG H20L Blu-Ray olvasó/DVD-író	24 ezer
Hangkártya	Realtek HD Audio (integrált)	-
Hangfalrendszer	Logitech Z3e 2.1	18 ezer
TV Tuner kártya	Leadtek DTV1800H	14 ezer
Webkamera+mikrofon	monitorba építve	-
Számítógépház	CoolerMaster RC-690	17 ezer
Tápegység	Corsair CX400	15 ezer
Billentyűzet	Logitech Wave	12 ezer
Egér	Logitech MX518	11 ezer
Egérpad	Steelpad QcK+	4 ezer
TFT monitor	24" Benq M2400HD (1920x1080, TN)	89 ezer
Összesen (TFT nélkül)		293 ezer
Összesen (TFT-vel)		382 ezer

»PC GURU DREAMLAND

Alaplap	Gigabyte EX58-DS4	63 ezer
Processzor	Intel Core i7 920 (Nehalem)	75 ezer
Processzor hűtő	Asus Triton 81	17 ezer
Memória	6 GB CSX DDR3-1333 CL6	28 ezer
Videokártya	Gainward GeForce GTX 295 1792 MB	138 ezer
Merevlemez	Seagate 1,5 TB (32 MB) SATA2	41 ezer
SSD meghajtó	CSX 60 GB MLC SATA2	40 ezer
Optikai meghajtó	Pioneer BDR-202 Blu-Ray író	54 ezer
Hangkártya	Sound Blaster X-Fi Gamer	23 ezer
Hangfalrendszer	Logitech Z-5500 5.1	103 ezer
TV Tuner kártya	Leadtek PxDVR3200H PCI-E	22 ezer
Webkamera+mikrofon	Logitech QuickCam Sphere AF	29 ezer
Számítógépház	CoolerMaster Cosmos S	65 ezer
Tápegység	Corsair HX620	40 ezer
Billentyűzet + Egér	Logitech MX5500 Revolution	38 ezer
Egérpad	Razer Destructor	10 ezer
TFT monitor	26" NEC 2690WUXi H-IPS	252 ezer
Összesen (TFT nélkül)		786 ezer
Összesen (TFT-vel)		1038 ezer



MÁSODIK MENET

AMD Phenom II

Múltkori számunkban már beszámoltunk a Socket AM3 foglalatról és a hozzá kapcsolódó újdonságokról, így mostanra "csak" az AMD legújabb négymagos processzorának, a Phenom II-nek a tesztelése maradt hátra.

írta» HORVÁTH PATRIK

Sokáig kérdéses volt, hogy milyen ellenfelekkel végezzük az összehasonlítást és végül úgy döntöttünk, hogy az első generációs Phenom processzorok kimaradnak a buliból, hiszen nem sokkal drágábbak az utódok, ha az órajeleket is figyelembe vesszük. Maradt tehát a jó öreg Core 2 Duo E8400, hiszen ugyanúgy 3 GHz-en zakatol, mint jelen tesztünk alanya, mellé pedig természetesen a Phenom II X4 940 Black Editionnel egy árban lévő Core 2 Quad Q9450 került. Alaplapok tekintetében maradtunk a jól bevált sémánál, Intel alá Intelt (P45), AMD alá AMD-t (790GX) tettünk. Videokártyának egy nem túl erős, de nem is túl gyenge terméket választottunk (Radeon HD4670), a teszteket pedig igyekesztünk limitált CPU beállításokkal futtatni, amennyire csak lehetett.

ELŐKÉSZÜLETEK

Bár Black Edition, azaz szorzólock-mentes processzorral volt dolgunk, a dobozt a szokásosnál sokkal nehezebbnek éreztük első kézbevételre, ami nem csoda. Az AMD szakított azzal a furcsa, de megmagyarázható hagyományával, hogy ezek mellé a speciális termékek mellé nem ad hűtőalkalmatosságot. A 3 GHz-es négymagos Phenom II mellé egy dupla hőcsöves, egyszerű felépítésű hűtőt kapunk, amely első ránézésre nem tűnt valami erősnek, de szerencsére a tesztek erre keményen rácáfoltak. A teszthelyiségben 19 fok uralkodott, a gépet pedig a szokásos tesztpadra fektettük, tehát nem kerültek beépítésre egyetlen házba sem. Internetezés alatt 40 fok körüli értékeket mértünk, amely nem rossz eredmény, ha hozzávesszük, hogy a gyári hűtő nagyon halkan duruzsult. Itt jegyeznénk meg, hogy a Socket AM3 foglalat magával hozza azt a szerény energiagazdálkodási változást, amelyet Cool'n'Quiet 3.0-nak hívnak. Fontosabb újítása a Smart Fetch Technology, amely igyekszik telített szinten tartani a harmadszintű gyorsítótár tartalmát, ezáltal kevesebb lépésben találja meg a keresett adatokat a rendszer, mint eddig, így mondhatjuk, hogy energiát is megtakarít. Ennek érdekében (és a 45 nm-es gyártástechnológiát kihasználva) az L3 cache méretét a korábbi 2-ről 6 MB-ra növelte a gyártó. Terhelés esetén sem szaladt el a ló a CPU-val, 60 fok körül állt meg úgy, hogy egyenlő arányban terheltük mind a négy magot. A tesztpéldány még AM2+ foglalatba illeszkedett, a vásárlásra érdemes AM3-mas változat viszont még mindig nem érkezett meg a hazai nagykereskedésekbe (pedig processzor lett volna hozzá), így be kellett érnünk ennyivel. Ami a felhasználókat ebből az egészből érinti az az integrált memóriavezérlő kérdése: a Socket AM3-mas Phenom II-k ugyanis kompatibilisek a DDR3 szabvánnyal is, és az AM3-as deszkák nagy része ezt fogja használni, a DDR2 a régebbi platformmal való kompatibilitás miatt maradt meg.

TUNINGPOTENCIÁL

Első dolgunk összeszerelés után a BIOS-ba való belépés volt, ahol konstatáltuk, hogy szegény MSI lapunk nagyon régóta nem kapott friss CPU listát, így nem ismerte fel a Phenom II X4 940BE-t, de ettől függetlenül kezelte, így simán tudtunk BIOS-t frissíteni anélkül, hogy régebbi processzor után kellett volna nyúlnunk. Ettől függetlenül mindenkinek, aki gyengébb CPU-ról készül upgrade-elne azt tanácsoljuk, hogy vásárlás/eladás előtt mindenképpen frissítse az alaplapi BIOS-t a legújabbra a biztos siker érdekében. Mi is megtettük, hiszen tuningolni szerettünk volna, azt pedig mindig a legújabb BIOS-szal érdemes. Black Editionhöz méltóan a szorzó folyamatos növelésével próbálkoztunk és egészen 3600 MHz-ig jók is voltunk feszültségemelés nélkül. Ennek a módszernek az az előnye, hogy se a Hyper Transport buszra nem ró nagyobb feladatot mint kellene, se a memóriák órajelén nem változtat. Ennélfogva beledobhatjuk a legolcsóbb deszkába is a procit, ha az támogatja a Phenom II-őt és lehet felfelé állítani a szorzót benne (erre a legtöbb 15 ezer forint körüli példány képes már, főleg ha AMD chipsettel van dolgunk). A kitűzött 4 GHz-ig viszont nem tudtunk eljutni a gyári hűtővel, meglehetősen magas feszültség kellett volna már a sikerhez, nem beszélve a finomhangolásokról. Amit stabilnak véltünk az a 3800-3900 MHz, de már ehhez is 1,5V körüli feszültségre volt szükség, azért a +2-300 MHz-ért pedig mi nem kínoznánk a CPU-t, ráadásul a manuális feszültségállítással el is bukjuk a Cool'n'Quiet technológiát, így duplán rossz a

»TESZT-KONFIGURÁCIÓ«

Gigabyte P45-DS3 / MSI KA790GX, Intel Core 2 Duo E8400 / Intel Core 2 Quad Q9450 / AMD Phenom II X4 940 Black Edition, 2x2 GB OCZ Reaper DDR2-1066 CL5, 320 GB Hitachi SATA2 HDD, Windows Vista Business SP1, ATI Catalyst 9.1

A tesztkonfigurációt a Planarcomputer Kft. biztosította a PC Guru számára.

»ÚTON A PHENOM II X3«

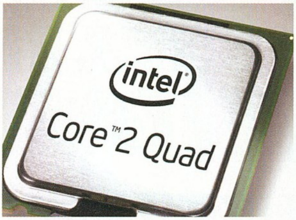
Lapzártakor futott be az első hárommagos Phenom, abból is a leggyorsabb, az X3 720 Black Edition, amely 2800 MHz-en futkorászik, ezen kívül mindenben megegyezik négymagos társával és ő is szorzólock-mentes. 45 ezer forintos eladási áron szerintünk nem sok esélye lesz kezdetben, mert 20%-kal több pénzért elméletileg 33%-kal gyorsabb processzort kaphatunk házon belül.

helyzet. Második körben arra voltunk kíváncsiak, hogy mi lenne, ha nem egy Black Editionnel állnánk szemben, hanem egy mezei Phenom II-vel (mint például a 10 ezer forinttal olcsóbb X4 920, amely 2800 MHz-en ketyeg). Nos, a rendszerbusz 200-ról 240 MHz-re való emelése (240x15=3600 MHz) ugyanúgy zökkenőmentesen ment, mintha a szorzót pakoltuk volna át 15-ről 18-ra. Egyetlen különbség a magasabb Hyper Transport órajel és a memória megváltozott órajele. Elmondható tehát, hogy a kisebbik példánnyal is lehet sikereket elérni, tekintettel arra, hogy az jó eséllyel a 3 GHz-es Black Edition átmatricázott és szorzólockolt (valamint 200 MHz-cel visszavett) változata. A különbség elég jelentős, egy X4 920-ért február végén valamivel több, mint 53 ezer forintot kértek, míg a 200 MHz-cel gyorsabb és szorzólocktól mentes Black Editionért már 62 ezer jó magyar pengőt. Kérdés persze, hogy az olcsóbbik modell mellé milyen hűtőt mellékel az AMD, mert ha a szokásos alumíniumtömböt, akkor érdemes inkább a Black Editiont választani és az okosabb CPU mellett a hűtő kérdése is le van tudva.

TESZTEREDMÉNYEK

A tesztek lefuttatása után megint keserű szájízzel álltunk fel az asztaltól. Semmi gond nem lenne a processzorral, ha nem lenne ellenfele a kékektől. Az Intel felsőkategóriás kétmagosa még mindig képes leverni az AMD zászlóhajóját, ha nem olyan alkalmazást futtatunk, amely kihasználja mind a négy magot. A CryEngine-es játékokban és a World In Conflictban egyaránt gyengén teljesít az AMD újdonsága, bár ezekben a játékokban az első generációs Phenomok is szenvedtek, így nem csodálkoztunk. Ha 3600 MHz-en járattuk az X4-et, akkor már fel tudott zárkózni a Core 2-ők mellé, de megverni egyiket sem tudta. Jó hír viszont, hogy a játékok többsége még mindig csak két magot tud teljes mértékben leterhelni, így van létjogosultsága egy magas órajelű hárommagos Phenom II-nek (mint amilyen az X3 720 Black Edition). Egyetlen probléma az ára, amely jelenleg viszonylag közel van a négymagos verzióhoz. A szintetikus tesztek többségében szintén várakozásunkon alul teljesített az AMD üdvöskéje, bár (ami a táblázatban nem látszik) videokonvertálásban szintén jeleskedik, csakúgy, mint elődje.

Az egyik szemünk sír, a másik nevet. Az AMD megint egy nagyon jó processzort rakott össze, a baj csak az, hogy még mindig van nála gyorsabb, ráadásul nem is egy. Amennyiben gyorsan ki tudják futtatni az első generációs Phenomokat és az ő árszintjükre (vagy ahhoz közel) tudják hozni a Phenom II-őt, akkor van mit keresni a zöldeknek ebben a szegmesben, különben az Intel ugyanúgy meg fogja enni őket reggelire, mint tavaly ilyenkor. A 3 GHz-es ketyegő X4 940 Black Edition sajnos játékokban és renderelésben többnyire a Core 2 Quad Q8200/Q8300-zal tudja tartani a lépést számolgatásaink alapján, az pedig azt jelenti, hogy durván egy 10-15 ezer forintot kellene essen az ára ahhoz, hogy életképes megoldás legyen. Jelenleg



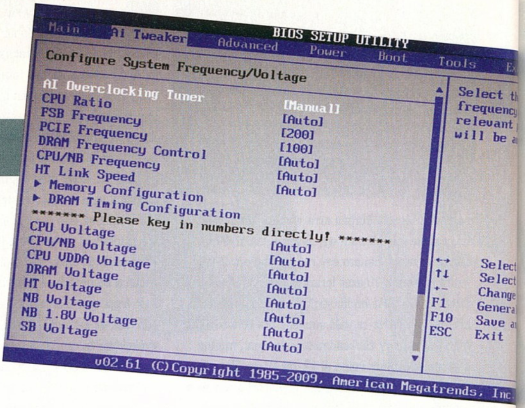
négy modellt vásárolhatunk meg az új Phenom II szériából, mi ezek közül a két végletet tartjuk megvételre alkalmasnak. Az egyik a már említett 62 ezer forintért beszerezhető és jelen cikkünk tárgyát képező X4 940 BE, a másik pedig a mindössze 2600 MHz-en ketyegő hárommagos X3 710, amely 38 ezer forintért próbálja elcsábítani a rajongókat. Alapórajelen semmiképpen „nem éri meg" használni ezeket a termékeket, 3400-3600 MHz körül már viszonylag jó teljesítményre képesek a konkurenciához képest, egy erősebb videokártyával azonban idejekorán visszahúzó tényezők lehetnek, így Radeon HD4870/GeForce GTX260 felett semmiképpen ne kacérkodjunk velük.«

	AMD PHENOM II X4 940BE	INTEL CORE 2 DUO E8400	INTEL CORE 2 QUAD Q9450
Órajel	3000 MHz	3000 MHz	2667 MHz
Gyártástechnológia	45 nm	45 nm	45 nm
L1 cache	4x64 + 4x64 kB	2x32 + 2x32 kB	2x (2x32 + 2x32) kB
L2 cache	4x512 kB	6 MB	2x6 MB
L3 cache	6 MB	-	-
Alapfeszültség	1,35V	1,2V	1,25V
Támogatott memória típusok	DDR2	DDR2 / DDR3	DDR2 / DDR3

	AMD PHENOM II X4 940BE	INTEL CORE 2 DUO E8400	INTEL CORE 2 QUAD Q9450WW
3DMark Vantage - CPU Score (pont)	10141	6209	10800
Crysis CPU bench - 800x600 Medium (fps)	49 (29,3)	64,7 (44,7)	57,2 (25,9)
Far Cry 2 Ranch Medium - 800x600 Medium (fps)	83,5 (50,3)	102,7 (65,3)	108,8 (71,1)
World In Conflict - 800x600 Medium (fps)	58 (31)	88 (51)	91 (47)
Cinebench (1 szálon / több szálon) (pont)	2200 / 9519	3308 / 6393	2931 / 10148
WinRAR hardver- és sebességteszt (kb/s)	1526	1053	1694
Kisker bruttó ár (lapzártakor)	62 ezer Ft	46 ezer Ft	61 ezer Ft

Zárójelben a futás során mért legkisebb értékek szerepelnek.

EXTRA TELJESÍTMÉNY INGYEN!



Tuning-suli - I. rész

Nagyon sok kérdés érkezett az elmúlt hónapokban, amiben a gépetek tuningolásához kértek segítséget. Ezért úgy döntöttünk, hogy megmutatjuk lépésre lépésre, hogyan hozhattok ki nagyobb teljesítményt a PC-tekből.

írta» HORVÁTH PATRIK

Első körben a processzorok túlhajtásának fogásait mutatjuk be, következő számunkban pedig a VGA-kártyák felpörgetése lesz a téma. Mint mindig, most is nyomatékosan felhívjuk a figyelmeteket, hogy az alábbiakat mindenki csak saját felelősségére próbálja ki, a szerkesztőség semmilyen felelősséget nem vállal az esetleges károkért.

ELŐKÉSZÜLETEK

Fontos tudnunk, hogy számítógépünket milyen komponensek alkotják. Ebbe beletartozik az alaplap, a tuningolni kívánt processzor, az azt hűtő ventilátor és a memóriák. Ami az alaplapot illeti, nézzünk utána, hogy milyen eredményeket értek el vele mások és ami a legfontosabb, mindig igyekezzünk a legújabb BIOS-t használni. Ugyanígy érdemes kikeresni processzorunk túlhajthatóságát, mert ha kis mértékben és jelentős varázsolással lehet csak plusz MHz-eket kicsikarni belőle, akkor jobb hagyni az egészet. Általánosságban elmondható, hogy látványos sebességkülönbséget 20-30%-os túlhajtás alatt nem nagyon lehet észrevenni.

HŰTÉS, MEMÓRIÁK

Ami a hűtést illeti, a felhasználók többsége jellemzően gyári megoldásokkal rendelkezik, amely bizonyos fokig megfelelő tuningra is, ám ha feszültséget is emelünk (erről majd később), akkor óhatatlanul kevésnek bizonyulnak majd, így érdemes ebben az esetben a szokásos ajánlott vételek valamelyikét (Intel: Arctic-Cooling Freezer 7, AMD: Arctic-Cooling Freezer 64 Pro, Intel/AMD: Cooler Master HyperTX2) beszereznünk 5 ezer forintért (még mindig olcsóbb, mint processzort cserélni). A gyári hűtőknek van még egy nagy problémájuk, ugyanis ha nagyon küzdeniük kell a CPU hűvösen tartásával, akkor hamar felhangosodnak, ami a fentebb említett hűtők egyikéről sem mondható el. Ha eltérünk a gyári megoldástól, akkor szigorúan kövessük a hűtőalkalmatosság mellé kapott kézikönyvet, a felszerelés legtöbbször pár mozdulat.
A memóriamodulok jellemzően nem szoktak problémát okozni, hiszen legalább 800 MHz-esek és az alaplap BIOS-ában (mint majd látni fogjuk) lehetőség nyílik a memória és a processzor rendszerbusza közötti arány megváltoztatására, így mindig ekörül az érték körül tudjuk tartani a chipeket.
Bár nem sokban, de az Intel és AMD processzorok túlhajtása kicsit eltér egymástól, így külön fejezetben tárgyaljuk őket, ennélfogva akit csak az egyik vagy csak a másik érdekel, annak nem kell feltétlenül végigolvasnia az egész cikket (de ettől még mindenkinek ajánlott!).

INTEL

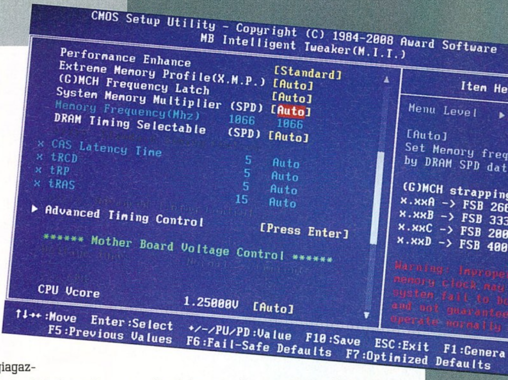
Bár Intel processzorokhoz jellemzően Intel chipsetes (pl. P35, P45, X38, X48, stb.) alaplapot választanak a vásárlók, nem ritka (főleg kétkártyás megoldások miatt) az NVIDIA különböző 600-as/700-as sorozatba (pl. 750i, 780i, 680i, stb.) tartozó megoldás sem. Náluk picit máshogy néz ki a dolog, ugyanis ezeknél nagyon hasonlít a túlhajtás menete az AMD processzoroknál láthatóra. Ez annak köszönhető, hogy míg az Intel chipsetes alaplapoknál a processzor és az északi híd közötti kommunikációért a hagyományos felépítésű buszrendszer felel, addig az NVIDIA NForce lapoknál ezt a szerepet (az AMD processzorokban is megtalálható) Hyper Transport Link végzi. Erről azt kell tudni, hogy Inteles rendszereknél a rendszerbusz (más néven Front Side Bus alias FSB) órajelének többszörösén (3-4-5x) dolgozik attól függően, hogy processzorunk mekkora FSB-vel rendelkezik. Jelenleg három FSB szabvány van forgalomban, ezek rendre 200 (800); 266 (1066) és 333 (1333) MHz. A zárójelben írt értékek általában a dobozokon vannak feltüntetve és a megnégyszerezett belső forgalmat jelentik, NVIDIA chipsetes lapoknál nem ritka, hogy ezeket az értékeket kell állítani a klasszikus értelemben vett FSB helyett (ami ezeknek a negyede). A Hyper Transport Linknek (továbbiakban HTT) van egy szorzója, amelyet ha megszorzunk az éppen aktuális FSB-vel, akkor kapjuk meg a HTT órajelét. Igyekezzünk ezt 1000 MHz körül tartani, így ha pl. egy 200 MHz-es FSB-vel rendelkező processzort megnyúzunk egészen 266-ig, akkor az alap ötös szorzót vegyük vissza négyszeresre (így kapjuk meg a 266x4=1066 MHz-es HTT órajelet). Szintén NVIDIA chipseteknél van csak lehetőség a memória órajelének fixálására, ami azt

»BIOS FRISSÍTÉS«

Bizonyos hibák felderítéséhez illetve tuningolás előtt érdemes alaplapunk legújabb BIOS-át a gyártótól letölteni és frissíteni azt. Erre összesen három módszer van. A legegyszerűbb a különböző Windowsos programok használata (pl. Asus Update Utility, Gigabyte @BIOS, stb.), ezek grafikus kezelőfelülettel rendelkeznek, a leginkább felhasználóbarát programok. A második módszer, amikor egy pendrive-ra rámásoljuk az új BIOS-t, és ha az alaplapunk támogatja, akkor egy BIOS-ból elindítható Flash Utility segítségével végezzük el a frissítést (gyakorlatilag a fájl helyét kell csak megadnunk, mint a Windows-os környezetben, a különbség a csicsás grafikus felületben keresendő). A harmadik, egyben legrégebbi módszer, ha egy kislemezre (miután MS-DOS rendszerindító lemezként leformáztuk Windows alól) másoljuk nem csak a BIOS-t, hanem a hozzá tartozó, DOS-ban futtatható állományokat is, majd erről bootolva begépeljük a flash program nevét, mellé a BIOS fájl nevét és ütünk egy Entert. Ezt nem nagyon javasoljuk már senkinek, a másik két megoldás is elég megbízható, de ami még ennél is fontosabb: sokkal egyszerűbb a használatuk.

jelenti, hogy a modulok órajele FSB-től függetlenül beállítható egy bizonyos MHz-re. Ez régebben nagy előny volt addig, amíg a gyorsabb modulok sokkal drágábbak voltak, de ma már a 800 MHz-es példányok bagóért elvihetők, és az 1066-osoknál sem kell tetemes felárat fizetni, így ennek az opciónak a varázsa már feledésbe merült.

Nagyjából ennyi a különbség az Intel és az NVIDIA chipsetek között, jellemzően az Intel chipsetes deszkák bírják jobban az extrém tuningot (380-400 MHz-es FSB felett) és kevésbé is melegednek, mint az NForce lapok, így új gép vásárlása esetén érdemes egy jól bejáratott P35-ös vagy P45-ös lapkakészlettel szerelt terméket választani. A különböző energiagazdálkodási beállításokat (C1E, TM2, Intel Enchanced SpeedStep Technology (EIST)) kapcsoljuk ki.



A túlhajtás első lépései igen egyszerűek. Keressük meg az FSB:RAM (rendszerbusz:memória) arányt állító menüpontot és lőjjük be úgy, hogy a modulok 667 MHz-en működjenek. Ezzel kivédhetjük az FSB emelés következtében kialakuló szűk keresztmetszetet, amit a memóriák adnának. Ezek után keressük meg az FSB-t állító menüpontot és 10%-kal növeljük meg azt (pl. 200-ról 220-ra, 266-ról 295-re, 333-ról 366-ra). Ezek után mentsük el a beállításokat és indítsuk újra a gépet (ha a gép nem kapcsol be, akkor olvasd el külön boxunkat, hogy megtudd hogyan lehet alapállapotba hozni a rendszert és elölről kezdeni a próbálkozást). Általánosságban elmondható, hogy az alacsonyabb órajelű processzorok esetében lehet a (százalékban értve) a legtovább emelni az FSB-t, mert nyilván ezek rendelkeznek a legtöbb erőtartalékkal, így a 3 GHz-hez közeli példányoknál elképzelhető, hogy kisebb lépté-kű változtatásokra lesz csak lehetőségünk.

Ha az első akadályt sikeresen vette a rendszerünk, akkor érdemes valami processzort keményen terhelő alkalmazást elindítani és futni hagyni (remek példa erre az Orthos, a Prime95 vagy akár a 3DMark Vantage CPU tesztje is loopolva). Ha fél óráig nem találuk kivetnivalót és a rendszer sem fagyott le/indult újra, akkor megint mehetünk be a BIOS-ba és haladhatunk tovább. Fontos, hogy figyelemmel kísérjük a memória és a processzor órajel alakulását, ezt a legkönnyebben a Windows-os CPU-Z prog-

DOWNLOAD.
CHIP
Minden, ami szoftver
eu
download.chip.eu

80.000 ingyenes program | 36.500 teszt | 544.000 felhasználó

download.chip.eu/hu

»NEM INDUL A GÉP?«

Semmi gond, itt a megoldás! Ha egy elrontott tuningkísérlet után gépünk nem indulna el, nem kell pánikba esni. Első nekifutásként kapcsoljuk ki, majd kapcsoljuk be és tartsuk nyomva az Insert gombot a numerikus billetyűzeten. Ha még mindig nem kapunk képet, akkor ismételten kapcsoljuk ki (és áramtalanítsuk!), majd szedjük le a ház oldalát, hogy hozzáférhessünk az alaplaphoz. Ezek után keressük meg a CMOS Clear jumpert, ha nem találjuk, kapjuk elő az alaplap leírását a könnyebb előrejutás érdekében. Miután ezzel megvagyunk zárjuk rövidre az érintkezőket, amit vagy egy előre a tüskéken hagyott jumperrel tudunk elvégezni vagy a megfelelő két tüskét csavarhúzóval megérintjük egyszerre, ezáltal visszatölthetjük az alapértelmezett BIOS beállításokat. A kézikönyvekben egyébként a BIOS reset rész külön fejezetet szokott kapni, így érdemes minden esetben elolvasni, általában egy rövid oldal az egész. Ha ezzel megvagyunk, akkor bekapcsolhatjuk a gépet és kezdhetjük elölről a tuningot. Érdemes a ház oldalát leszedni mindaddig, amíg nem lőttük be 0-24 órás használatra a gépet, mert valószínűleg lesz egy pár nem bootolható beállításunk a próbák során és elég macera állandóan kinyitni majd becsukni a kéglit.

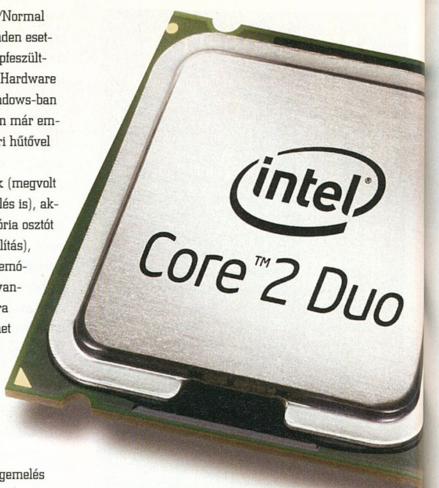
rammal tudjuk megtenni (ingyenesen letölthető a www.cpuid.com weboldalról). Ez kifejezetten fontos, hiszen később például ugyanezzel a programmal tudjuk majd ellenőrizni, hogy az általunk beállított feszültséget tényleg megkapja-e a CPU vagy sem, illetve terhelés esetén mennyit esik (mekkora az ún. V(drop)).

Második alkalommal jöhet egy újabb 10%, viszont itt már van esélyünk arra, hogy a rendszer nem fog elindulni, ha erősebb processzorral próbálkozunk. Ha gépünk tényleg nem indulna, akkor a már említett boxban olvasható megoldással tudjuk életre kelteni, de ami a legfontosabb, hogy lehetőségünk van a CPU feszültségének állítására a stabilitás megőrzése érdekében. Ez első lépésben +0,1V-ot szokott jelenteni, ennyi általában elég a legtöbb CPU-nak, viszont alaplap-függő, hogy ezt milyen formában lehet kivitelezni. Van, ahol a konkrét feszültségértéket kell beállítani (pl. 1,2V helyett 1,3V), de van, ahol csak az eltérést tudjuk babrálni (pl. Auto/Normal helyett +0,1V). Ami a legfontosabb: minden esetben legyünk tisztában processzorunk alapfeszültségével (ezt megtudhatjuk a BIOS-ban a Hardware Monitor rész alatti Vcore értékből ill. Windows-ban a már említett CPU-Z-vel). A bevezetőben már említettük, de itt megjegyeznénk ismét: gyári hűtővel kerüljük el a feszültségemelést!

Ha a 20%-os tuningot is sikeresen vettük (megvolt az említett tesztprogramokkal való tesztelés is), akkor érdemes a következő lépésnél a memória osztót tovább csökkenteni (DDR2-533-mas beállítás), ezzel megint egy ideig elkerülhetjük a memórialimitet. A dolgunk innentől kezdve ugyanaz, mint eddig, próbálgatunk valamekkora FSB-t beállítani, ha nem megy, akkor lehet még +0,05V-ot (tehát összesen már +0,15V-ot!) adni, ha megy, akkor pedig tesztelünk és ha sikeresek voltunk, akkor mehetünk még feljebb.

Fontos megemlíteni, hogy ha a tesztelés hibába ütközik (a gép lefagy, újraindul, stb.), akkor szintén a feszültségemelés lehet a gyógyír a problémánkra, de +0.15V-nál jobban ne emeljük meg a feszültséget!

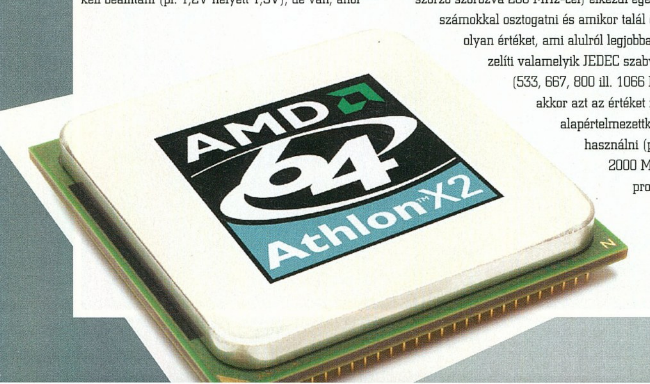
Végezetül kiemelnénk még a CoreTemp és Everest programok használatát, amellyel a processzor hőmérséklete követhető nyomon (előbbit csak Intel Core 2 Duo processzoroknál lehet hitelesen használni). Ha terhelés hatására CPU-nk hőmérséklete meghaladja a 80 fokot, akkor hűtésünk már elégtelen, ilyenkor az összegyűjtött pénzünket érdemes a cikk elején említett coolerek valamelyikébe fektetni.



AMD

Az AMD-s vonal nagyjából ugyanúgy zajlik, mint az Inteles, a különbség annyi, hogy itt AMD és NVIDIA chipsetes alaplapok sorakoznak. Itt minden esetben számolnunk kell a HTT órajellel (ez chipsetenként eltérő lehet, de legrosszabb esetben is 1000 MHz), illetve a rendszerbusszal (AMD-nél is szokás FSB-nek hívni, de valójában nem az), ami egységesen 200 MHz az összes CPU modellnél. Az Intel processzoroknál említett módszer egy az egyben alkalmazható AMD fronton is, a különbség az, hogy ha itt nem fixáljuk a memória órajeleit, akkor picit máshogy működnek. Az elv nagyon egyszerű: a processzor a saját alapórajelét (a beállított CPU szorzó szorozva 200 MHz-cel) elkezdi egész számokkal osztogatni és amikor talál egy olyan értéket, ami alulról legjobban közelíti valamelyik JEDEC szabványt (533, 667, 800 ill. 1066 MHz), akkor azt az értéket fogja alapértelmezettként használni (pl. 2000 MHz-es processzor alapórajelénél a DDR2-800 MHz-es beállítást a CPU egy ötös osztóval éri el, így lesz 2000/5=400 MHz a memória sín órajele (ami aztán a DDR működési elv miatt megduplázódik kifelé és lesz belőle 800 MHz). AMD fronton egyetlen energiagazdálkodási technológia van, amit ki kell kapcsolnunk, ez pedig a Cool'n'Quiet, bár erre igazság szerint csak akkor van szükség, ha megváltoztatjuk a processzor feszültségét.

Kiemelnénk még a Black Edition szériába tartozó termékeket, amelyek olyan kiváltsággal rendelkeznek, amivel mások nem: nem csak lefelé, hanem felfelé is állítható a processzor szorzója. Eddig nem említettük, de egy processzor órajele (legyen az AMD vagy Intel) alapjában véve a rendszerbusz (FSB) és a szorzó szorzataként áll elő, csak utóbbit nem szoktuk piszkálni, ezért nem volt eddig jelentősége. Kis matematikával rájöhetünk viszont, hogy minél magasabb szorzót használunk, annál kisebb FSB is elég ugyanakkora órjajel eléréséhez. Innentől kezdve az is világos, hogy a Black Edition szériás termékeknél nem az FSB-t kell elsősorban piszkálni, hanem a szorzót, méghozzá felfelé 0,5 vagy 1 mértékkel haladva (ez 100 illetve 200 MHz-es CPU órajel változást eredményez), így pl. a memóriaosztóhoz sem kell nyúlnunk, hiszen az FSB nem változik, ez egy nagyon kellemes dolog.



ZÁRSZÓ

Végezetül elmondanánk még, hogy a sikeres tuning sok minden függvénye, önmagában nem elég hozzá egy jól tuningolható CPU, egy tuningra hajlamos alaplap és egy gyors memória páros, hiszen sokszor vagy a BIOS-on vagy a megfelelő hardverek kombinációján is múlik a dolog. Próbálkozni viszont mindenképpen érdemes (az itt leírtakat betartva), hiszen minden egyes plusz MHz-et ingyen kapunk, és egy számítógép sosem lehet elég gyors.«

MOBILJÁTÉKOK

Az e havi játékcsokrot javában régi játéktermi és konzolos programok hordozható verziói dominálják, remek alkalmat szolgáltatva egy kis nosztalgiára. No persze szó sincs arról, hogy e gyöngyszemek fölött eljárt volna az idő, erős a gyanúm, hogy Metal Sluggal időnként még ükunokáink is kieresztik majd a fáradt gőzt.

írta» LtB

»METAL SLUG MOBILE 4

»Fejlesztő: I-Play »Platform: Java

»89%«

A Metal Slug is azon játékok közé tartozik, amik szépen lassan minden platformot meghódítanak. Amellett hogy az összes marokkonzolon elérhető, már mobilon is a negyedik résznél jár – ráadásul visszaemlékezve a meglehetősen kezdetleges első részre, ez az epizód már fényévekkel fejlettebb és nem utolsó sorban sokkal élvezetesebb.

A játékos populáció valószínűleg kis részét teszik ki azok, akik még nem hallottak erről a gyöngyszemről, de azért összefoglalnám röviden a lényeget. Adott egy oldalra scrollozódó játéktér, laza rajzfilmszerű grafika és mérhetetlen menynyiségű, robbanásokkal és golyózáporral körített akció. Természetesen nem szabad elfeledkezni a játék címét adó Metal Slug tankokról sem, amelyek irányíthatóak és exponenciálisan növelik a pusztításunk mértékét – nem beszélve a hihetetlen mozgáskultúrájukról, hiszen e fémszörnyekkel ugrálhatunk és lehasalhatunk a golyók elől.

A harckocsik mellett széles arzenállal apríthatjuk a szerencsétlen elénk kerülőket. A pályák négy nagyobb epizódra vannak osztva, egyúttal négy különböző környezetben. Nem maradhatnak el a főellenfelek sem, legyen szó időnként előbukkanó mini főnökökről, vagy egy egész szintet kitöltő rémségekről.

A grafika meglepően hű az eredetikhez, villámgyors és hozza a játéktermi verziók mozgalmasságát. Az igazi meglepetéssel azonban az irányítás szolgál. Ugyan használni kell szinte az öszszes gombot, az ügyes kiosztásnak köszönhetően nincs szükségünk pókszabásúakat megszégyenítő ügyességre. Talán egy kicsit könnyűre sikeredett a játék, de még így is tűrhető játékidővel rendelkezik, így kiváló választás a sorozat szerelmeseinek és a most bekapcsolódóknak egyaránt.«

»TIME CRISIS STRIKE

»Fejlesztő: Namco Bandai »Platform: iPhone/iPod Touch

»75%«

Jó néhány generáció zsebpénzét süllyesztették bádoggyomrukba a játéktermek fénypisztolyos lövöldéi, majd a komolyabb teljesítményű otthoni konzolok terjedésével ezek a programok szépen beköltöztek a nappaliba is. Tűrhető hordozható verzió azonban sokáig nem született, hiszen az érintőképernyő megérkezéséig nem sok dologgal lehetett pótolni a fénypisztolyt.

A Time Crisis Strike játékmenetét tekintve tökéletesen hű marad a sorozathoz. Az akció szokás szerint sínen fut, a játékos feladata pedig fedezékéből előugorva ellenségeinek szitává lövése. A fejlesztők ügyesen minden beviteli módot igénybe vettek az irányítás megtervezésénél, a fedezékbe bújást a mozgásérzékelővel vezéreljük, míg a lövéseinket a kissé földön túlinak ható, „akire rámutatok, az meghal" metódussal irányozzuk, az érintőképernyő segítségével. A készülék döntögetését mindenféleképpen szokni kell, eleinte az elhalálozások java ebből származik. A megszokott Arcade mellett még két játékmód áll rendelkezésre, a Stage Trialben egy-egy pályán kell a lehető legmagasabb pontszámot elérni, míg a Crisis Missions pont alatt bizonyos feladatokat kell megoldanunk a már ismert szinteken. A három helyszín egyébként korrekten kidolgozott és meglehetősen látványos is, az egyetlen probléma, hogy nagyon rövidek, 10-20 percnél nem tart tovább egyik sem első alkalommal. A mindig ugyanott felbukkanó ellenfelek miatt az újrajátszások még rövidebbek, ahogy megtanuljuk a pályákat.

A körítés az a pont, amibe nem nagyon lehet belekötni. A grafikai megvalósítás párját ritkítja, a sorozatra jellemző hangeffektek is a helyükön vannak, ez tipikusan az a program, amivel lehet szédíteni az ismerősöket. Nyilvánvalóan a szavatosság frontján szenved leginkább hiányt az iPhone-os Time Crisis, ám a viszonylag kedvező árának köszönhetően a kellemesen agyatlan lövöldözésre vágyóknak azért így is érdemes egy próbát tenniük.«

»METAL GEAR SOLID MOBILE

»Fejlesztő: Ideaworks3D »Platform: N-Gage

»84%«

A Metal Gear Solid telefonokra szánt verziója Amerikában már jó ideje megjelent, az európai játékosoknak azonban csak a nyálcsorgatás jutott – mostanáig. Az N-Gage platformnak köszönhetően végre mi is belekóstolhatunk, milyen érzés Snake terelgetése a telefonunk billentyűivel.

A kellemesen kivitelezett menü után a játék körülbelül a ps1-es verzió grafikai színvonalával köszönt, ami telefonon azért egyáltalán nem rossz teljesítmény. A sorozat ismerőinek bizonyára nem szokatlan az első momentum, a Codec-en zajló rádióbeszélgetésből megtudjuk a feladatainkat. Ez a berendezés fog egyébként a történetmesélés fő eszközévé válni a program további részében is.

Az irányítást megkapva a veteránok máris otthon érezhetik magukat, a kamerakezelés változatlanul megőrizte a hibrid mozgó-rögzített nézőpontot, opcionális first person nézettel a célzáshoz. Snake mozgáskultúrája is tartalmazza a megszokott elemeket, falhoz lapulhatunk, kúszhatunk-mászhatunk, gyakorlatilag minden megvan, amire az észrevétlen közlekedéshez szükség van. Ehhez adalék még a PS3-on megjelent 4. részben látotthoz hasonló, a környezet színét felvevő álcaruha, melynek színét ezúttal akár a telefon kamerájával is beállíthatjuk.

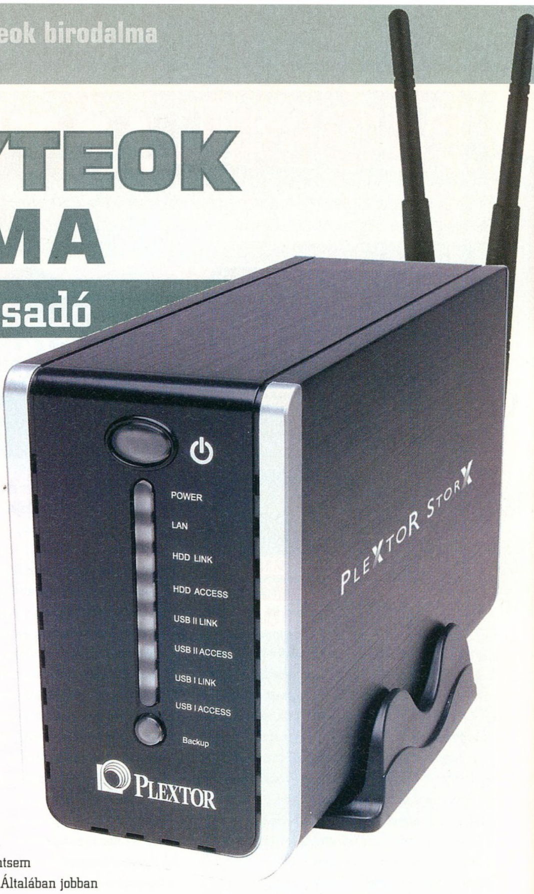
A játék eseményei egyetlen komplexumban zajlanak, így a helyszínek változatossága ebből adódóan korlátozottabb, de a jó esetben is legfeljebb másfél órás tiszta játékidő alatt nem nagyon van alkalmunk megunni a környezetet. A történet viszont ügyesen kialakított, nem lóg ki a sorozatból és egészen érdekes időszakba enged egy kis betekintést. Sajnos a VR gyakorló pályák mellékelése sem képes igazán kitolni a szavatosságot, így hosszabb szórakozást csak az összes kinyitható pontra hajtóknak fog nyújtani. «

A TERABYTEOK BIRODALMA

NAS vásárlási tanácsadó

A NAS-ok, más néven a hálózati adattárolók kiváló szolgálatot tesznek otthoni hálózati környezetben is, hiszen a multimédiás fájlokat egyetlen központi helyen tárolhatjuk, ugyanakkor a filmekhez, zenékhez mégis minden gépről hozzáférhetünk.

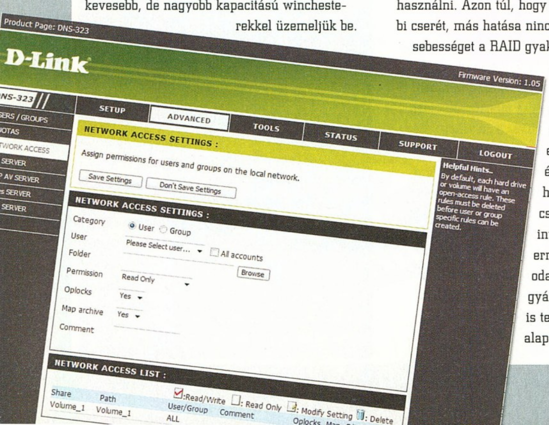
írta» SPIDERMAN



Ráadásul ez még csak az egyik a NAS-ok előnye, hiszen a tárhelyre biztonsági mentéseket készíthetünk, a NAS-ok pedig akár http, ftp szerverként, nyomtatószerverként is funkcionálhatnak. Azonban tipikusan drága készülékekről van szó, így egyáltalán nem mindegy, hogyan költjük el a pénzünket. Felesleges a legdrágább eszközt megvenni, ha a képességeit nem használjuk ki, viszont túlzottan spórolni sem mindig érdemes. Az alábbiakban összegyűjtöttük azokat a legfontosabb szempontokat, amelyek alapján mindenki kiválaszthatja magának az igényeihez és pénztárcájához legjobban passzoló NAS-t.

KAPACITÁS

Érdemes a NAS-ok kapacitásával kezdeni, még akkor is, ha ezt alapvetően az határozza meg, hogy mekkora HDD-t építünk be. Emellett sokat nyom ugyanis a latba az is, hogy az adott termék hány merevlemez befogadására alkalmas. Jó, ha legalább két HDD beépíthető, de ha igazán hosszú távú megoldást szeretnénk, akkor a négylemezes NAS-ok között is érdemes szétnéznünk. Aranyszabályként tartsuk be, hogy a NAS-t kevesebb, de nagyobb kapacitású winchesterekkel üzemeljük be. Felesleges például két 500-as HDD-vel rögtön (mind) két helyet is lefoglalni, hiszen van 1 Tbájtos merevlemez is a piacon. Ha marad szabadon meghajtóhely, az nem probléma, később legalább bővíthetünk, viszont két 500-as HDD-t a NAS-ban később 1 Tbájtosra cserélni már korántsem ennyire egyszerű. Általában jobban járunk, ha külön vesszük a NAS-t és külön a HDD-t. A winchester sebességére nem kell figyelni, úgysem az lesz a szűk keresztmetszet. Az igényeket tökéletesen kielégíti egy 5400 rpm-es adattároló is. A két- vagy többlemezes NAS-ok a RAID 0 és RAID 1 módokat is támogatják. Ha az adatbiztonságra ügyelnénk, akkor a RAID 1 jól jöhet, azonban a RAID 0-t felesleges használni. Azon túl, hogy megnehezíti a későbbi cserét, más hatása nincs, az írási és olvasási sebességet a RAID gyakorlatilag egyáltalán nem befolyásolja. Legfeljebb az lehet plusz, hogy az öszszes HDD tartalmát egyetlen betűjel alól érhetjük el. A ma kapható NAS-ok szinte csak és kizárólag SATA interfészt tartalmaznak, erre így külön nem kell odafigyelnünk. Némelyik gyártó USB gazdavezérlőt is telepít a NAS-ra, ami alapesetben a kapacitás további növelésére szolgál; ide egyszerűen csatlakoztathatunk bármilyen külső HDD-t vagy USB kulcsot, amelynek tartalma egyből a megosztott fájlok közé kerül.



SEBESSÉG

Gyakorlatilag teljesen mindegy, hogy milyen HDD-t választunk majd, a NAS-ok adatátviteli sebessége ugyanis nem attól függ, hogy milyen winchestert és mennyit építettünk be; minden az elektronika képességein múlik. Egy biztos, azt a NAS-t, amelyikre nem gigabites hálózati csatlakozó került, messze el kell kerülni, ezekkel a legoptimálisabb esetben is csak 12,5 Mbájt adatot írhatunk vagy olvashatunk másodpercenként, ami azt jelenti, hogy egy DVD felírása 6 percig, 1 Tbájt felírása pedig rosszabb esetben akár 1 teljes napig is eltarthat. A gigabites csatlakozóval szerelt egységek elméletben akár 125 Mbájt/sec-os sebességre is képesek lehetnek, a valóságban azonban ezekkel is legfeljebb 35 Mbájt/sec-os tempót érhetünk el. Ez azért már nem rossz, hiszen ez a sebesség gyorsabb, mint egy USB-s külső merevlemezé. A rossz hírünk az, hogy a gigabites csatlakozó önmagában még nem garancia a gyors működésre, ezért vásárlás előtt érdemes az

interneten teszteket olvasni a várható teljesítményről. A gigabites sebességet elméletileg egyébként kétféleképpen is kihasználhatjuk: vagy veszünk egy gigabites routert vagy switchet, vagy, ha az alaplapon két hálókártya is van, a másodikba közvetlen is csatlakoztathatjuk a NAS-t. Azt persze figyelembe kell venni, hogy utóbbi esetben a NAS-t egyszerű külső meghajtóvá degradáltuk, és a NAS-lét előnyei teljesen elvesznek. Egyes gyártók USB, FireWire vagy eSATA interfészt is szerelnek termékeikre, ami abból a szempontból nagyon jó, hogy legalább az egyik számítógépről az adatok feltöltése még 100 Mbites infrastruktúra esetén is gyors.

ZAJSZINT

Ha azt szeretnénk, hogy a NAS-t bármelyik számítógépről, bármikor elérhessük, minden bizonnyal folyamatosan bekapcsolva lesz majd. Éppen ezért kiemelten fontos az is, hogy a kiszemelt hálózati adattároló mennyire hangos működés közben. Teljesen hangtalan megoldást aligha várhatunk, lévén, hogy két folyamatosan működő HDD nagyon sok hőt termel, amit passzív módon majdhogynem lehetetlen elvezetni. Nem is ajánlott légkavaró nélküli NAS-t venni, mert ezekben a winchesterek élettartama a szokásos 5 évnél jóval rövidebb is lehet. A hálózati adattárolók egyébként komplex elektronikát tartalmaznak, amely valójában egy miniszámítógép, többnyire Linux/Samba operációs rendszerrel. Extráktól függően viszonylag erős CPU is kerülhet a gépházba, amit szintén hűteni kell. Egy másik, gyakori, a zajszintet befolyásoló probléma lehet a rossz tervezés. A NAS-ok esetében a gyártók igyekeznek úgy kialakítani a HDD-k helyeit, hogy azok egyszerűen, csavarok nélkül beszerelhetők, illetve cserélhetők legyenek. Majdhogynem biztos, hogy a merevlemezek helyzete így nem lesz tökéletesen stabil, ami azt eredményezheti, hogy a motor rezgései könnyedén átterjedhetnek a készülékházra, rosszabb esetben az asztalra is. Ez kellemetlen, mély, búgó hangot okozhat. A vastag gumitalpak a NAS-on azt jelzik, hogy a gyártó gondolt a vibrációra is. Összességében viszont sajnos a tapasztalat azt mondatja velünk, hogy olyan NAS-t nem fogunk találni, amelyik éjszaka is (majdnem) zajtalan. Nemcsak alvás, hanem filmnézés közben is zavaró lehet a hangjuk.

ENERGIAFELHASZNÁLÁS

Egy NAS nem fogyaszt sokat, jellemzően 20 Watt alatt marad az elektronika energiafelvétele minden terméknél. Azonban eltérő a készülékek viselkedése akkor, ha éppen nem használjuk a meghajtókat. Érdemes vásárlásnál rákérdezni arra, hogy vajon a kiszemelt eszköz kikapcsolja-e a HDD-ket, ha bizonyos ideig nincs adatforgalom. Így nemcsak, hogy sok energiát lehet megspórolni, de még a merevlemezek élettartama is kitolható.

SZERVERFUNKCIÓK

A NAS-ok alapszolgáltatása a fájlmegosztás, amely teljes körűen illetve jogosultságok figyelembe vételével is történhet. Azaz a legtöbb NAS esetében van arra mód, hogy minden user számára létrehozzunk egy privát mappát, amit csak az adott gépről, a jelszó birtokában lehet elérni. A zenék és filmek megosztása ily módon már önmagában is nagyon hasznos, viszont a NAS-ok többsége az UPnP-t is támogatja, így a kompatibilis szórakoztatóelektronikai berendezésekkel is hozzáférhetünk a multimédiás tartalomhoz. Az UPnP-t nemcsak DVD-lejátszók, hanem az Xbox 360 és a Sony Playstation 3 is támogatják. Ám egyes készülékek ennél sokkal többre is képesek, helyettesíthetünk velük több szervert is. Otthoni viszonylatban azért nem minden extra nevezhető hasznosnak, legalábbis a többség számára. Ha olyan internetelőfizetésünk van, amelyhez fix IP-cím jár és a NAS támogatja, akkor a tartalomhoz az interneten keresztül, http vagy ftp protokollon keresztül is hozzáférhetünk. A http szerver segítségével a NAS-t web-szerverként is használhatjuk, persze korlátozottak az erőforrások, így csak kis terheltségű szájtot üzemeltethetünk – azonban ez ideális lehet például akkor, ha mondjuk az ismerősökkel szeretnénk megosztani a nyaralási képeket, stb. Biztonsági mentések készítése minden usernek ajánlott, a hálózati adattárolók ebben is a segítségünkre lehetnek. A NAS-ok esetenként képesek arra, hogy saját erőből oldják meg a biztonsági másolatok készítését, míg máskor egy mellékelt alkalmazás oldja meg helyettük a feladatot. A backupra jobban kihegyezett eszközöknél a NAS előlapjára akár egy dedikált gomb is kerülhet, amellyel az adatmentés manuálisan is elindítható. Egyes termékek alkalmasak nyomtatómegosztásra is, ehhez csak egy USB gazdavezérlőre van szükség, no meg arra, hogy a nyomtató is támogassa a megosztási funkciót. Az előnyök kézenfekvők: így nyomtatni is tudunk a hálózat bármelyik gépéről.

TOVÁBBI EXTRÁK

A fenti, akár klasszikusnak is nevezhető szerverfunkciók mellett vagy helyett az otthoni felhasználóknak készített modellek http, ftp, eMule vagy BitTorrent klienst is tartalmazhatnak. Ezek nagyon hasznosak lehetnek, mert éjszaka a gép bekapcsolása nélkül is tölthetjük le az adatokat. Azonban arra figyeljünk, hogy a sebességszabályozás nem a NAS-ok erőssége, tehát az könnyen előfordulhat, hogy miközben a NAS tölt le egy fájlmegosztó hálózatról, addig a hálózati számítógépeken az internetelérés sebessége akár drasztikusan is lecsökkenhet. Egy-két modellbe iTunes szerver is kerül, ezekkel a megvásárolt zeneszámokat is megoszthatjuk a hálózat számítógépei között. A legdurvább NAS-ok akár még az IP-kamerák kezelésével is elboldogulhatnak, ezekkel egy alapszintű biztonsági rendszert is kiépíthetünk otthon.

MODDOLÁSI LEHETŐSÉGEK

Mivel a NAS-ok többségén Linux/Samba fut, az elektronika szinte bármire megtanítható. Mielőtt megvesszük a NAS-t, érdemes megnézni, hogy vannak-e „nem hivatalos" firmware-ek a kiszemelt termékhez. Az ilyen vezérlőszoftverek a „butább" NAS-okkal is csodát tehetnek, megtanítható velük ily módon a torrentek kezelése, de kis mértékben növelhető akár az adatok fel- és letöltési sebessége is. Persze egy kis bátorság kell ahhoz, hogy moddolt firmware-t használjunk, de sok esetben megéri.

ÖSSZEGZÉS

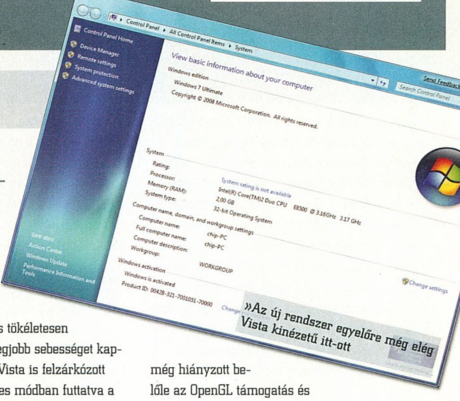
Tömören és röviden ez lenne az a néhány szempont, amelyeket feltétlenül érdemes megvizsgálni a NAS kiválasztása előtt. Ha alaposan végiggondoljuk, hogy a leírtak alapján mit várunk el egy NAS-tól, a piacon lévő modellek népes táborát könnyen néhány főre csökkenthetjük. Ebből a néhány termékből aztán márka vagy dizájn alapján válogathatunk. Apropó, dizájn: nem véletlenül maradt ki a felsorolásból. Egyrészt egyelőre különlegeset egyik gyártó sem alkotott, másrészt a külső megjelenés megítélése nagymértékben egyéni ízlés kérdése. «

WINDOWS 7 VALLATÁS

XP-Vista búcsúztató

Akárcsak egy elcsépelt népmese: a család legfiatalabb tagja mosolyogva, könnyedén a legjobb, legokosabb, leggyorsabb – és még enni sem kér! A Windows 7 még bétás, de már most borsot tör testvérei, az XP és a Vista orra alá.

írta» MARTINM



»Az új rendszer egyelőre még elég Vista kinézetű itt-ott

Két-három évnél gyakrabban gépet fejleszteni csakis játékok miatt érdemes: itt mindig a legújabb, legjobb hardverekre van szükségünk, de ha egyszer megvettük ezeket, a játékok meg is hálálják a fejlesztést gyönyörű grafikával, jobb játékélménnyel és magas fps-sel. A legutóbbi oprendszer váltásnál azonban a Microsoft mindenáron úgy akarta, ne csupán opcionális, sokkal inkább kötelező legyen a gépfejlesztés. A Vistával jött a DirectX 10, új driverfelépítés, a Games for Windows és a Games Explorer: ezek alapján az MS magabiztosan kijelentette, mostantól a Vista a PC-s játékok elsőszámú platformja.
A DX10 azonban nem hozott különösebben látványos újdonságokat, az oprendszer hemzsegett a súlyos hibáktól, ráadásul nyugodt szívvel ajánlható, jó ár/teljesítmény arányú DX10-es VGA kártya, valamint hozzá passzoló DX10-es driver sem volt még abban az időben.
Az első szervizcsomag, a tonnányi javítás, na meg a lecsiszolt driverek, VGA kártyák megjelenésével aztán, ha lassan is, de egyre több DirectX 10-es játék jelent meg.

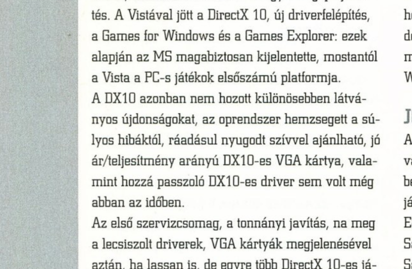
Ennek ellenére még ma is sokan (főleg a középkategóriában) XP-t használnak játékgépükön, és emiatt nem is lehet hibáztatni őket. Továbbra is minden játék elfut XP-n, a driverek is tökéletesen optimalizáltak, így a lehető legjobb sebességet kapjuk az ősrégi rendszeren. A Vista is felzárkózott már elődjéhez, és DirectX 9-es módban futtatva a játékokat alig marad el, ám vajon mi a helyzet a Windows 7-tel, amit mindenki messiásként, az XP igazi utódjaként vár? Összeállítottunk egy tisztességes játékPC-t, amire sorban feltelepítettük az XP-t, a Vistát, majd a Windows 7 első béta változatát, hogy megtudjuk, melyik operációs rendszeren érdemes ma játszani és hogy vajon tényleg beváltja-e majd a hozzá fűzött reményeket a soron következő Windows 7.

JÓ ALAPOK

A teszthez egy Inteles gépet állítottunk össze, amit változtatások nélkül használtunk mindhárom esetben. A mai mércével jónak számító játékPC alapját egy Gigabyte EP45-UD3P alaplap, Core 2 Duo E8500 processzor, 2 GB CSX DDR2-800 RAM, Sapphire HD4850-es VGA kártya és egy 250 GB-os Samsung merevlemez adták. Elsőként a Windows XP-t telepítettük fel a legfrissebb driverekkel és a játékok legutóbbi frissítéseivel. Értelemszerűen a DirectX 10-es teszteket (köztük a teljes PCMark Vantage-et) kihagytuk, hiszen ezek nem futnak XP alatt, ahogy a nem hivatalos (pl. Crysis) DX10 trükkökkel sem foglalkoztunk. A Vista esetében sem voltak különösebb gondjaink, a frissítések után minden drivert könnyedén megtaláltunk és telepítettünk.
Kissé tartottunk a Windows 7 béta 1 (32 bit) telepítésétől – feleslegesen. A Win7 telepítője érezhetően gyorsabban végzett a tesztgépen, a legnagyobb meglepetés azonban akkor ért minket, amikor megnyitottuk az eszközkezelőt. Bizony a Windows 7 hiába még csak korai béta kiadás, minden hardverelemet azonnal felismert, telepítette a drivereket. Egyedül a VGA kártya meghajtójával akadt problémánk: az ATI tesztdriverét a Windows Update automatikusan, hiba nélkül telepítette, ami stabil volt ugyan, de még hiányzott belőle az OpenGL támogatás és a Catalyst Control Center is.

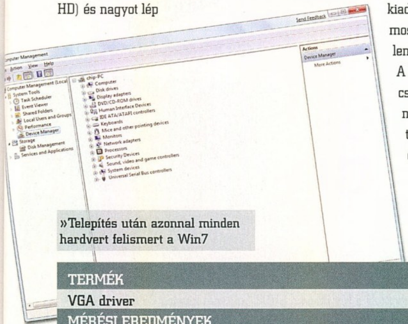
FEJLESZTÉSEK A LÁTVÁNYÉRT

De miért is éri meg majd pénzt kiadni a Windows 7-ért, ha az XP ilyen jól teljesít? Nos, ma már fegyvertényként említhetjük a DirectX 10-et, amiből a Win7-ben már az utód, a DX11 lesz, amik ha lassan is, de leváltják végre a DirectX 9-et. Ez pedig hamarosan bekövetkezik, és a játékfejlesztők szép sorjában elhagyják a DX9-es opciót is fejlesztéseikből. Az új rendszer emellett egyértelműen nagyobb biztonságot kínál mind a netről érkező fenyegetések, mind a trehányul megírt programokkal szemben.
A legszembetűnőbb mégis a kezelőfelület lesz, az új Aero, az újratervezett Tálca és Start menü, na meg a rengeteg apró finomítás, amitől már a bétás Windows 7 kezelése is elképesztően nagy élmény. Játékos szemmel nézve sem érdemes kihagyni a Windows 7-et. Az új rendszer minden olyan hardvert kezel, amit a Vista, teszi ezt akár Vistás driverekkel, emellett sokkal kevesebb memóriát foglal, így több marad a programoknak, vagyis a játékoknak. A Vistánál megjelent WDDM (Windows Display Driver Model) 1.0-ról 1.1-re vált, ami új szolgáltatásokat és újraírt, gyorsabb, stabilabb rutinokat takar. A WDDM 1.1 már DX10-et használ a Vistás DX9 helyett, ami elsősorban a sebességben fog jelentkezni, emellett új memóriakezelést is kapott: többé nem függ a megnyitott ablakok számától a lefoglalt memória mennyisége. A GDI-t a Direct2D API váltja, ami kétdimenziós rajzolás gyorsításáért felelős, ám mostantól DX10-es hívásokkal, WDDM-en keresztül. Ez például a szebb és gyorsabb ablakkezelésben fog jelentkezni. A WDDM újfajta memóriakezeléséből minden bizonnyal a játékok is profitálnak majd, bár ezt egyelőre megfelelő driver hiányában nem lehet letesztelni.



»Az új Games Explorer, update funkcióval

A duálmonitoros kiépítést is jobban támogatja a Win7, mint elődei: egyidejűleg többféle képarány kezelése és intelligens kapcsolat-felismerés a két fontosabb fejlesztés ezen a területen.
A DirectX 11 a Direct3D 10.1 kiterjesztése lesz, de ezúttal a Microsoft semmit sem bíz a véletlenre: akár Vista alatt, akár DX10-es kártyával is kihasználhatjuk majd a DX11-es opciókat. A DX11 legnagyobb újdonsága a masszív párhuzamosítás támogatása, vagyis a GPU-t egyszerre több programszálon lehet leterhelni a jobb kihasználtság érdekében. Egy új funkciót is üdvözölhetünk tesszelláció néven, és ez az egyetlen olyan szolgáltatás, amihez mindenképpen DX11-es hardver fog kelleni. Az Xbox 360 ATI GPU-jánál is használt, ám annál fejlettebb DX11-es tesszelláció az alacsony poligonszámú modellekből hardveresen állít elő sokkal részletesebb, nagyságrendekkel több háromszögből álló modelleket. Ez látványos minőségjavulást hoz a játékok terén.
Szolgálatba lép a Compute Shader is, ami a GPU-k általános célú felhasználását teszi sokkal könnyebbé, valamint a Windows Advanced Rasterization Platform (WARP), ami szoftveres DirectX 10.1 emulációt ad az oprendszerhez.
Mindezeken felül a több videokártya kezelése is sokat fog javulni, a hardveresen támogatott HD videolejátszás is hétköznapivá válik (DXVA-HD) és nagyot lép előre a Games Explorer is, ami a telepített játékainkat gyűjti egybe és tartja naprakészen.



»Telepítés után azonnal minden hardvert felismert a Win7

KÖZELEG A VÁLTÁS

A teszthez nem csupán játékokat, hanem filmtömörítést, WinRAR-t és 3DMark/PCMark szoftvereket is használtunk. Az XP-Vista csata az XP győzelmével zárult, már ha a nyers fps adatokat nézzük. Azonban nem olyan elkeserítő a helyzet, mint volt a Vista megjelenésekor: a Vista alig-alig maradt le 1-2 fps-sel az XP mögött, a PCMark05-ben gyorsabb is volt (a jobb memóriakezelésnek hála) és csak filmtömörítésben, valamint Call of Duty DX9 módban húzott el az XP behozhatatlanul.
Ha fejlett PC-nk van duplamagos CPU-val, legalább 2 GB RAM-mal és DX10-es VGA kártyával, ne ragaszkodjunk többé az XP-hez. A rengeteg negatív kritika és tévhit a Vistával kapcsolatban az SP1 előtti időszakra volt igaz, és ma már csak gyenge gépek esetében nem érdemes Vistára váltani. A Vista egy mai közepes konfiguráción már kiválóan fut, játékok és egyéb felhasználói szoftverek alatt sem fogunk észrevehető lassulást tapasztalni, cserébe pedig DirectX 10-et, jobb védelmet és jobb kezelői felületet kapunk.
Persze van itt még valami, ami miatt nem érdemes Vistára váltani, mégpedig a Windows 7. Az új rendszer ősszel kerül a boltokba (a magyar kiadásnak még nincs végleges dátuma), és a mostani tesztünk alapján magabiztosan kijelentjük: erre az OS-re egyszerűen váltani kell. A Windows 7 mindent teljesít, amit a Vista csak ígérni tudott: stabil (egyetlen kék képernyőt vagy megmagyarázhatatlan leállást sem tapasztaltunk), biztonságos, keveset fogyaszt és gyors.
A bétás Windows 7 alatt az egyetlen OpenGL-es játékot leszámítva minden program hibátlanul lefutott még alfa verziójú driverekkel is, ami hatalmas teljesítmény. Ráadásul tette mindezt úgy, hogy legalább olyan gyors volt, mint a már két éve foltozgatott Vista, és használat közben mindvégig megvolt az az érzésünk, hogy a rendszer tényleg csak azzal foglalkozik, amire mi utasítjuk.«

»USB-S WINDOWS 7«

Kinek kell ma már DVD? Nagyméretű, kevés adat fér rá, rugalmatlan, lassú - egyszerűen elavult. A Windows 7-et előkészítették a könnyebb és jelentősen gyorsabb USB-s telepítésre, amit mindenkinek csak ajánlani tudunk. Szükségünk lesz hozzá a Windows 7 béta 1 képfájljára vagy a már korábban elkészített DVD-re, egy 4 GB-os USB kulcsra, valamint a DiskPart beépített Windowsos programra.
Csatlakoztassuk a 4 GB-os, üres USB kulcsot PC-nkhez, majd indítsuk el a parancssort. A diskpart parancsra megváltozik a kurzor alakja, ez jelzi, hogy a lemezkezelő szoftverrel dolgozunk. A következő parancsokat adjuk ki sorban az USB kulcs megfelelő formázásához:

```
list disk
select disk 1 (USB kulcsunk számát írjuk ide)
clean
create partition primary
select partition 1
active
format fs=ntfs
assign
exit
```

Ha ezzel megvagyunk, indítsunk el egy fájlkezelőt (Intéző, Total Commander stb.) és a Windows 7 DVD teljes tartalmát másoljuk az USB kulcs gyökérkönyvtárába. Amennyiben képfájllal dolgozunk, előbb nyissuk meg Winrarral, PowerISO-val vagy Daemon Tools-szal. Ezután már csak PC-nk indítási menüjét kell átállítani, hogy az elsődleges meghajtó USB kulcsunk legyen, és indulhat is a Windows 7 villámgyors telepítése.

TERMÉK	WINDOWS XP SP3	WINDOWS VISTA SP1	WINDOWS 7 BETA 1
VGA driver	Catalyst 9.2	Catalyst 9.2	Preview 0128
MÉRÉSI EREDMÉNYEK			
3DMark06 default futás	11850 pont	11787 pont	11752 pont
3DMark06 CPU	2965 pont	2928 pont	2913 pont
3DMark Vantage	n.a.	6578 pont	6505 pont
3DMark Vantage CPU	n.a.	6486 pont	6411 pont
PCMark Vantage	n.a.	4941 pont	4648 pont
PCMark Vantage Memória	n.a.	3730 pont	3710 pont
PCMark Vantage Játék	n.a.	4877 pont	4496 pont
PCMark05	7890 pont	8915 pont	8570 pont
PCMark05 CPU	8118 pont	8032 pont	7684 pont
PCMark05 Memória	4638 pont	6541 pont	6558 pont
Cinebench R10	6692 pont	6691 pont	6657 pont
Video kódolás*	858 s	894 s	898 s
RAR-tömörítés	1390 KB/s	1361 KB/s	1350 KB/s
Company Of Heroes DX9/DX10 - 4AA/16AF	109 fps	93,3/48,6 fps	97/55 fps
Crysis DX10 - DX9/DX10 1680, HQ	37 fps	34/35 fps	33/34 fps
ET: Quake Wars - 1680, HQ, 4AA/16AF	83 fps	80 fps	n.a.
World In Conflict DX9/DX10 - 1680, HQ, 4AA/16AF	41 fps	38/29 fps	39/29 fps

*: kisebb érték a jobb

írta» SPIDERMAN

ACER P224W

Értékelés: 8,0
Info: www.acer.hu
Ár: 56 000 Ft

Az Acer P sorozatú monitorai közül ezúttal a 22 colos P224W-t láttuk vendégül, amely amellett, hogy dizájnos, kifejezetten a játékosok igényeit szem előtt tartva készült. A kijelző TN panelre épül (manapság sajnos már alig akad VA vagy IPS alapú monitor, s azok is inkább grafikusoknak készülnek), viszont legalább Crystalbrite-os. Ez azt jelenti, hogy a színek teltebbnek tűnnek, persze ezért cserébe a panel tükröződik, s így a sötétebb képrészleteknél világos helyiségben gondban lehetünk. A kijelzőt az Acer játékra is kihegyezte, amire az is nagyon jól utal, hogy a monitor válaszideje csupán 2 ms. A tesztek megerősítették, hogy a monitor fürge: a játékoknál egyetlen esetben sem tapasztaltunk utánhúzást. A TN panelek velejárója a 18 bites színképzés, ezt az Acer szerencsére 3 bites FRC-vel egészítette ki, így a monitor legalább virtuálisan képes mind a 16,7 millió szín megjelenítésére. A statikus 1000:1-es kontrasztarányból az elektronika a háttérfény erősségének megváltoztatásával 10000:1-et is képes előállítani, de szerintünk jobb kikapcsolni az ACM-re keresztelt megoldást, mert a fényerő nem azonnal, hanem minimális késleltetéssel alkalmazkodik az éppen megjelenített tartalomhoz. A hátoldalon a D-Sub mellett DVI csatlakozót is találtunk (ez ma már alapnak számít), viszont került még ide HDMI interfész is, amely jól jöhet, ha a PC-t és egy játékkonzolt is a géphez szeretnénk kötni. A digitális bemenetek természetesen a HDCP másolásvédelmet is támogatják, így annak sincs akadálya, hogy PS3-mal például Blu-ray filmeket nézzünk. Az extrák között megemlíthetjük a beépített sztereó hangfalpárt, ami persze semmiképp sem helyettesíthet egy komolyabb hangrendszert, valamint a kijelzőhöz jár az Acer eDisplay alkalmazás, ami ha dolgozunk a PC-vel hasznunkra lehet az ablakok áttekinthető elrendezésében.

Lemértük a monitor fogyasztását is: ha szánunk rá egy kis időt és helyesen állítjuk be a fényerő- és kontraszt értékeket, akkor a P224W 27 Wattal is beéri, ami kifejezetten jó eredménynek számít.«

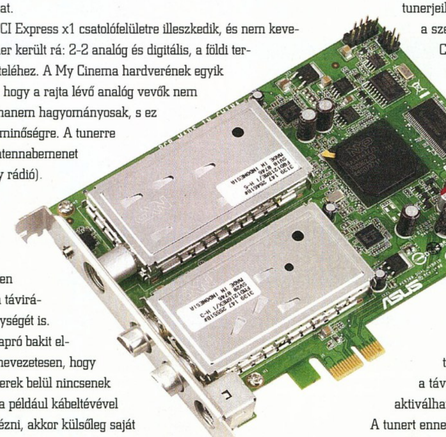
ASUS MYCINEMA EHD2-100

Értékelés: 7,1
Info: hu.asus.com
Ár: N/A

Amíg egyre több tunergyártó fordul a külsős vevőegységek felé, az ASUS piacra dobta belső, csúcskategóriásnak szánt tunerjét, a My Cinema EHD2-100-at.

A kártya PCI Express x1 csatolófelületre illeszkedik, és nem kevesebb mint négy tuner került rá: 2-2 analóg és digitális, a földi terjesztésű adások vételéhez. A My Cinema hardverének egyik legnagyobb előnye, hogy a rajta lévő analóg vevők nem szilícium tunerek, hanem hagyományosak, s ez pozitívan hat a képminőségre. A tunerre összesen három antennabemenet került (két tévé, egy rádió). Ezen kívül a kártyára csatlakoztathatunk a szokásos AV csatlakozókkal bármilyen eszközt, valamint a távirányító infrás vevőegységét is.

A tervezéskor egy apró bakit elkövetett az ASUS, nevezetesen, hogy az antennák és tunerek belül nincsenek összekötve, ezért ha például kábeltévével két adót akarunk nézni, akkor külsőleg saját magunknak kell elosztani az antenna jelét.



Az ASUS korábban sem saját programot adott tunerjeihez, ebből a szempontból a My Cinema EHD2-100 sem kivétel, de a korábbi Cyberlink programot az ArcSoft TotalMedia váltotta fel. Ez az alkalmazás legfeljebb két tunert tud kezelni (konfigurálásnál meg kell adni, hogy melyik kettőt szeretnénk használni a két analógból és a két digitálisból), viszont ezeket akár egyszerre is használhatjuk – akár úgy, hogy egyik vagy mindkét adó műsorát felvesszük, akár úgy, hogy PIP-pel mindkettőt nézzük. A szoftver teljes PVR funkcionalitást kínál; felvétel szempontjából ez hardveres MPEG-2 tömörítést jelent (4 fokozatban: HQ, SP, LP, EP), míg a digitális csatornák műsora streamként kerül elmentésre, MPEG-4 formátumban. A szoftver alapszintű HTPC alkalmazásként is működik, de sajnos az MKV fájlokat nem kezeli. Ettől eltekintve sok extrát viszont nem kapunk, beállítási lehetőségből például kimondottan kevés van. Ezt tetézi, hogy a távirányítóval egyes funkciók nem érhetők el, például a PIP sem aktiválható vele.

A tunert ennek ellenére ajánljuk, mert maga a vas nagyon jó, de gondoskodnunk kell egy megfelelő szoftverről is.«

» SZENZÁCIÓS ÁRAK - BOMBA AKCIÓK FOLYAMATOSAN! TEGYEN EGY PRÓBÁT! WWW.ACOMP.HU «

Értékelés: **9,2**
Info: **www.logitech.hu**
Ár: **128 990 Ft**

írta» WOMBATH

LOGITECH HARMONY 1100

Egerekkel indult, de mára a legtöbb számítástechnikai perifériára kiterjedt a Logitech által gyártott termékek köre. Nyomtatója ugyan (még?) nincs, távirányítói viszont igen, ezek közül pedig a Harmony 1100 képviseli jelenleg a csúcsot. Ennek megfelelően nagyon drága is, viszont maximálisan testre szabható és képes helyettesíteni a legbonyolultabb otthoni szórakoztatóközpontok távvezérlő-csoportját.

A sorozat többi tagjához hasonlóan ez is az úgynevezett „tevékenység" alapú elvet követi – azaz nem úgy kell elképzelnünk használatát, hogy bekapcsoljuk ezt, ezt meg ezt az eszközt, hanem hogy eldöntjük, mit akarunk csinálni, megnyomjuk a megfelelő gombot, és a többi már a Harmony dolga. A hagyományos távvezérlőkhöz képest nagy lapos tepsinek tűnő eszköz konfigurálása a számítógép és az internet segítségével történhet – és ez egyben a Harmony 1100-as legnagyobb hibája is: ha nincs internetünk, akkor egyáltalán nem fogjuk tudni beállítani a távvezérlőt, még egy utólagos gombkombinációt sem tudunk majd megváltoztatni. Ha viszont van netünk, akkor a beállítás is egyszerű. Első lépésben ki kell választanunk, hogy házi szórakoztató-központunk milyen összetevőkből áll (tévé, erősítő, HTPC...). A Logitech netes adatbázisában a legtöbb eszközt megtalálhatjuk (többek között a Windows MCE-t is), de ha véletlenül valamelyik készülékünk pont hiányozna, akkor annak távirányítóját felhasználva is betaníthatjuk a Harmony 1100-ast.

Az egyes tevékenységek (például: tévézés, videózás, stb.) oktatása is egyszerű, csak meg kell adnunk, hogy mely eszközökre és milyen „állapotban" van hozzájuk szükség: például videózáshoz szeretnénk a dvd-lejátszót, a tévét és az erősítőt bekapcsolni, majd a tv-n a HDMI, az erősítőn pedig a DVD/LD bemenetet kiválasztani. Ezzel el is végeztük a videózás „activity" beállítását, és a megfelelő gombot megnyomva a Harmony érintőképernyőjén egyetlen kattintással a megfelelő állásba is kapcsolhatjuk hifi-cuccainkat. Gombnyomásra persze egy adott készülék saját távvezérlőjének gombsora is előhívható, így ha muszáj, akkor „hagyományos" módon is használhatjuk a távirányítót.«

MICROSOFT SIDEWINDER X6

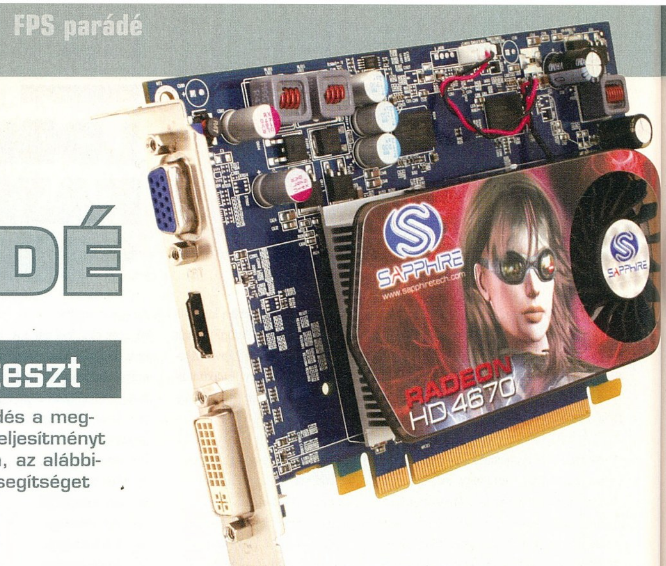
írta» MIGUEL

Értékelés: **9,0**
Info: **www. microsoft.hu**
Ár: **17 200 Ft**

Egy átlagos felhasználónak nincsenek túlzó elvárásai egy billentyűzettel kapcsolatban, ellenben az, aki számítógépes játékokkal tölti a mindennapjanak az alváson és az evésen kívül eső részét, az nem árt, ha felszerelkezik egy a képen is látható ragadozóval. Első pillantásra két dolog tűnik fel: a leszerelhető, mindkét oldalra csatlakoztatható numerikus pad és a két hatalmas gomb a billentyűzet tetején. Előbbi tulajdonságot alapvetően a balkezesek kedvelik majd, illetve azok, akik szeretik, ha a sima gépeléshez nem kell a felesleges számos kiegészítésnek is helyet csinálni az asztalon. Az így kiegészítő-klaviatúrává váló numerikus pad mágneses megoldással tapad nagyobb testvéréhez, a csatlakoztatás bármikor megtörténhet, tehát semmiféle rendszerújraindítástól vagy játékbeli akadástól nem kell tartanunk. A felső részt uraló orbitális tekerőalkalmatosságok céljának kitalálása sem nehéz: az egyikkel a hangerőt, a másikkal a billentyűzet saját háttérvilágítását szabályozzuk, ami elsőre igencsak furának és feleslegesnek hangzik, de mint kiderült az esti sötétben kifejezetten barátságos, ha az erősen sugárzó gombok fényerejét lejjebb tekerhetjük kicsit. A billentyűzeten található funkciógombokat a kapott szoftver segítségével idomíthatjuk be a játékok leghasznosabb utasításaira, sőt makrót is rögzíthetünk, vagyis több gombnyomásból álló parancssorozatokat, ez mondjuk a Counter-Strike vásárlómenüjében jöhet jól, illetve bármilyen olyan helyzetben, ahol szinte minden egyes alkalommal ugyanazt a pár gombot nyomjuk le egymás után. A teszt közben két gyenge pontot találtunk: egyrészt hiányoztak a magasságot szabályozó lábacskák, ami annak ellenére idegesítő egy 17 ezresbe kerülő eszközön, hogy a használatuk köztudottan egészségtelen; másrészt az angol gombkiosztás az őrület határára kergette a hazaihoz szokott tesztelőket a mindennapos használat közben – persze ezt a billentyűzetet nem is a mindennapokra ajánljuk. A Microsoft információi alapján nem kapható magyar változat, ennek ellenére mi belefutottunk pár darabba az egyik nagyobb elektronikai üzletben, érdemes ezeket keresni. «

» SZENZÁCIÓS ÁRAK - BOMBA AKCIÓK FOLYAMATOSAN! TEGYEN EGY PRÓBÁT! WWW.ACOMP.HU «

FPS PARÁDÉ



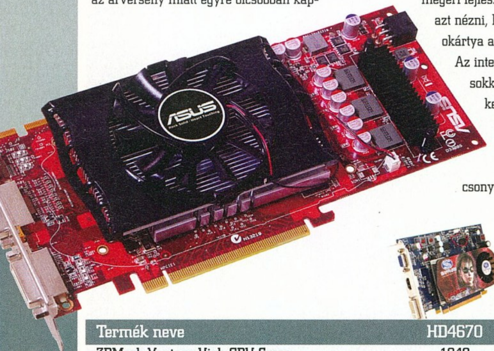
A nagy VGA-teszt

Egy játékos számára örök kérdés a megfelelő, az adott árért legjobb teljesítményt nyújtó VGA kártya kiválasztása, az alábbiakban ebben kívánunk nektek segítséget nyújtani.

írta» HORVÁTH PATRIK

Sok levelet kapunk VGA-választással kapcsolatban, de az sem ritka, hogy egy konkrét konfigos levélben pontosan ez az az alkatrész, amiben bizonytalan a kedves levélíró. Részben nekik, részben a leendő vásárlóknak szól mostani helyzetelemzésünk, amiben megvizsgáltuk a 20 és 70 ezer forint közötti VGA kártyák piacát (kiegészítve egy felső korlátként funkcionáló GeForce GTX285-tel).

A videokártyák helyzete jó fél éve inkább csak vegetál, mintsem változik. Ezt az állóvizet zavarta meg a Radeon HD4830 késő őszi megjelenése, amely valljuk be nagyon jót tett a középkategóriának. Az NVIDIA veszteséges üzleti éve nem véletlen, ugyanis nyár elejétől kezdve végig helyzeti előnyben volt az ellenfél, ami a mai napig tart. A vásárlóknak ez persze nagyon kellemes, hiszen az árverseny miatt egyre olcsóbban kaphatják meg a közép- és felsőkategóriás modelleket – üröm az örömben, hogy a forint mélyrepülésbe kezdett januárban, amely azóta is tart.



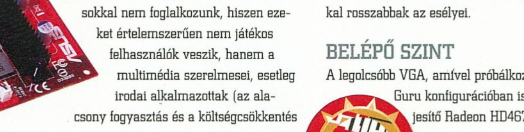
ÁLLÓVÍZ

Tekintettel arra, hogy a processzorok piaca se fordult fel fenekestül, mondhatjuk, hogy kialakult egy állandó állapot, amely szintén a vásárlóknak kedvez, hiszen nem kell havonta kapkodniuk a fejüket a frissen megjelent újdonságok miatt. Bár a játékpiac eléggé pang (pontosabban hiányoznak a jó PC-s játékok), ennek ellenére vannak ígéretes nevek és olykor-olykor be-becsúszik egy jó program. Régebben igaz volt az a megállapítás, hogy ilyen típusú játékra ilyen VGA-t, olyan típusúra pedig amolyat. Ez a tényállás mára megváltozni látszik, hiszen sokkal kevesebb olyan cím jön ki, amiért megéri fejleszteni, így gyakorlatilag egyszerűbb azt nézni, hogy általánosságban melyik videokártya a gyorsabb az adott árkategóriában.

Az integrált és belépő szintű megoldásokkal nem foglalkozunk, hiszen ezeket értelemszerűen nem játékos felhasználók veszik, hanem a multimédia szerelmesei, esetleg irodai alkalmazottak (az alacsony fogyasztás és a költségcsökkentés miatt). Ez nem jelenti azt, hogy ezekkel a termékekkel nem lehet játszani, csupán a felbontással és a részletességgel kell óvatosan bánni. Manapság már a többségnek szélesvásznú monitora van, nagy átlagban 20-22"-os méretben, amely 1680x1050-es felbontást jelent. Mi is ebben teszteltünk (pontosan emiatt), így aki 24-26"-ra keres grafikus megoldást, annak azt tanácsoljuk, hogy mindig szemeljen ki egy 1680-ban jól teljesítő VGA-t és válassza az eggyel drágább ársáv győztesét. A hazai felhasználók az elmúlt fél évben inkább az alsó- és felsőközépkategóriás modelleket keresték, a csúcskategóriás termékekből alig fogyott pár darab (értjük ezalatt a két GPU-s megoldásokat és a csúcs GeForce GTX-eket). Itt jön képbe az AMD, amely nagyon kényelmes helyzetben van, ugyanis ha nem számoljuk a valamivel 100 ezer forint felett tanyázó Radeon HD4870X2-őt, akkor elmondhatjuk, hogy a csúcs videokártyája (HD4870) megáll 58-60 ezer forint körül. Az NVIDIA ezzel szemben, ahogy látni fogjuk, négy termékkel is túlszárnyalja ezt, így sokkal rosszabbak az esélyei.

BELÉPŐ SZINT

A legolcsóbb VGA, amivel próbálkoztunk az alap Guru konfigurációban is szolgálatot teljesítő Radeon HD4670 volt, 512 MB



Termék neve	HD4670	9600GT	HD4830	9800GT
3DMark Vantage High GPU Score	1840	2730	3487	3365
Far Cry 2 Ranch Small 1680x1050 Ultra High	29,2 (22,5)	28,1 (22,9)	37,4 (27,1)	32,1 (26,3)
Crysis GPU Bench 1680x1050 Very High	11 (8,4)	13,1 (9,7)	16,6 (7,9)	17,7 (12,8)
World In Conflict 1680x1050 High	18 (10)	25 (16)	27 (16)	27 (13)
Bruttó ár (eFt)	20	26	29	31

Zárójelben a futás során mért legalacsonyabb érték.

fedélzeti memóriával, amely az árváltozás hatására is 20-21 ezer forintért kelleti magát. Mondhatni ez a minimum a mai játékok maximális vagy közel maximális részletességgel való futtatásához. Az élsimításról és a magas felbontásról le kell mondanunk, de nyilván ezzel az is tisztában van, aki ilyen VGA-ra adja a fejét. Nagy ellenfélnek bizonyul a GeForce 9600GT, ami jellemzően gyorsabb nála, igaz 20-25%-kal drágább is. Itt jönnek képbe viszont olyan kényelmi szolgáltatások, mint a HDMI Audio, a sokkal csekélyebb fogyasztás mind 2D-ben, mind 3D-ben ill. a tápcsatlakozó elhagyása. Így aztán ajánlásunk a két modell közül a HD4670-re esik abban az esetben, ha a leendő vásárló szeretne nagyképernyős LCD vagy plazma TV-n is filmezni, hiszen ezt egyetlen digitális kábel segítségével megteheti. HTPC-kbe is inkább a Radeont ajánljuk rövidebb hossza és alacsonyabb hőtermelése miatt. Külön bónusz, hogy a szokásos 6 tűs PCI-Express tápcsatlakozót nyugdíjazhatjuk, így egy kábellel kevesebb a szűkös helyen. A GeForce 9600GT-t ezzel szemben nem tudjuk nyugodt szívvel ajánlani senkinek, hiába csak pár ezressel drágább az említett Radeon modellnél, mindjárt kiderül, hogy miért nem.

ELSŐ EMELET

Eggyel feljebb ugyanis olyan népszerű modellek vívnak ádáz csatát egymással, mint a GeForce 9800GT és a Radeon HD4830. Míg előbbi 32-33 ezer forintos árcédulával rendelkezik, utóbbi beéri 29-30-cal is. Éppen ezért a 25-26 ezres 9600GT nem minősül ajánlott vételnek, hiszen az olykor 30-40%-kal is gyorsabb HD4830 mindössze 4 ezer forinttal drágább. A 9800GT mellesleg hiába épül az új 55 nm-es grafikus magra, a Radeonnak sokkal feljettebb az energiamenedzsmentje, így üresjáratban sokkal kevesebb árammal is beéri. Ehhez jön még hozzá az a tény, hogy az esetek többségében (nem feltétlenül a mellékelt táblázatra gondolunk) ő a gyorsabb is, így minden érv mellette szól. A mozizós embereknek szintén könnyű dolguk van, ugyanis a HD4670-nél elmondottak teljesmértékben igazak a HD4830-ra is, illetve a 9800GT szintén hajaz a 9600GT-re ebben a tekintetben.

NEGYVENEN TÚL

Átlépve a 40 ezer forintot hasonló csatározásba botlunk, mint 30 ezer körül. A különbség annyi, hogy most a Radeon HD4850 és a GeForce 9800GTX+ gyepálja egymást. Viszonyukról hasonlókat lehet elmondani, mind a HD4830-9800GT párosról, a különbség annyi, hogy itt már olykor-olykor képes a GTX jobban elhúzni a Radeontól. Az értékelés is hasonló, ugyanis a hatalmas monstrum továbbra sem rendelkezik HDMI Audio-val és normális energiamenedzsmenttel (igaz ebben a HD4850 sem annyira jó, mint a HD4830). Igazság szerint egyik kártya sem gyorsabb annyival egy tuningolt HD4830-nál, hogy bátran mernénk őket ajánlani. Főleg a 9800GTX+szal vagyunk bajban, hiszen két tápcsatlakozója miatt valószínűleg többet is fogyaszt, mint a HD4850, ami a mai zöldülő világban nem az igazi.

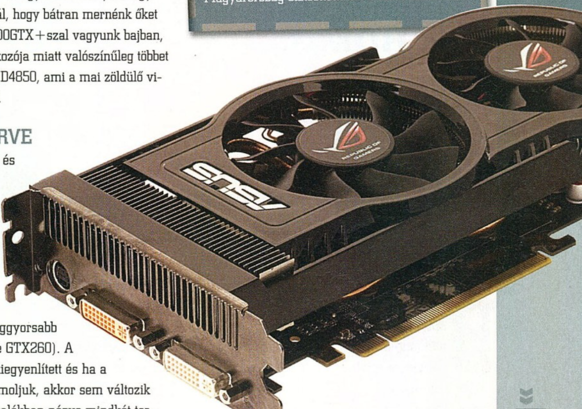
CSÚCSRA TÖRVE

Sokkal izgalmasabb és egyértelműbb a középkategória legteteje, ahol az AMD csúcs egymagosa (Radeon HD4870) vívja ádáz csatáját az NVIDIA negyedik leggyorsabb termékével (GeForce GTX260). A közdelem abszolút kiegyenlített és ha a túlhajtást is beleszámoljuk, akkor sem változik a helyzet, mert százalékban nézve mindkét termék ugyanannyit gyorsul a plusz MHz-ektől. A multimédiás képességek továbbra is hiányosak az NVIDIA részéről, ugyanakkor energiamenedzsmentben már beéri, sőt le is körözi az AMD versenyzőjét, amely nem nagyon veszi vissza 2D-ben az órajeleit. A probléma akkor jelentkezik csak, ha rápillantunk az árakra, ugyanis míg a Radeon már 58 ezer forintért hazavihető (február legvégét írunk), addig a legolcsóbb GTX260-ért bizony 69-70 ezer forintot is ki kell adnunk, amely nagyon nagy eltérés még ebben a kategóriában is. Innentől fogva a Radeonnal szemben – nálunk – nem sok esélye volt, mégha önmagában nézve egyáltalán nem egy rossz kártya.

A felső határt egy GeForce GTX285-ben szabtuk meg, amit természetesen semmiképpen nem ajánlunk megvételre, hiszen 10 ezer forinttal drágább csak mindössze az AMD csúcsragadozója, a kétmagos Radeon HD4870X2. Inkább felső közelítés miatt került bele a tesztbe. Az elhangzott információk alapján pedig itt az ideje konklúziót vonni.

»TESZT-KONFIGURÁCIÓ«

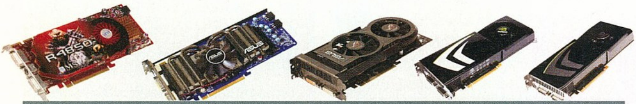
Gigabyte EP45-DS3, Intel Core 2 Duo E8400, 2x2 GB OCZ Reaper DDR2-1066 CL5, Hitachi 320 GB SATA2, Windows Vista Business SP1
A tesztkonfigurációt a Planarcomputer Kft, az Asus videokártyákat pedig az Asus Magyarország biztosította a PC Guru számára.



ÖSSZEGZÉS

Azok, akik nagyon kevés pénzzel rendelkeznek, de nem szeretnének lemaradni a legújabb játékokról, nos nekik azt tudjuk csak ajánlani, hogy ahelyett, hogy vennének valami 10-12 ezer forint körüli ócskavasat, inkább spóroljnak még egy picit és próbáljanak annyi pénzt összegyűjteni, hogy kijöjjön belőle egy 20 ezer forintos Radeon HD4670, nem fogják megbánni és legalább fél-egy évvel tovább tudják majd hasznát venni beruházásuknak. Akik valamivel több pénzt is képesek VGA-ra áldozni, azoknak egyértelműen valamelyik Radeon HD4830 a legjobb választás 30 ezer forintért – a már említett okok miatt. A 40-45 ezres HD4850-et illetve GeForce 9800GTX+t nem tudjuk nyugodt szívvel ajánlani, mert nem hoznak akkora teljesítménytöbbletet, mint amennyivel drágábbak, ráadásul a HD4830-ban is van egy 8-10%-os tuningpotenciál, amit kihasználhatunk.

Akik igazán érezhető gyorsulásra várnak, azok vetődjenek rá inkább egy Radeon HD4870-re 58 ezer forintért, jelenleg a HD4830 mellett a másik Best Buy videokártya a piacon. Ennél drágább termék megvásárlására csak azokat tudjuk bíztatni, akik 1920x1200-ban játszanak és nem tudják elképzelni az életet élsimítás nélkül. Ahogy közeledik az új generációs termékek bejelentése, úgy lehet egyre nagyobbat bukni a csúcskategóriás VGA-kon, ezt nem árt szem előtt tartani. Az aranyszabály pedig most is érvényes, erős processzorhoz erős VGA, gyengébbhez gyengébb.«



HD4850	9800GTX+	HD4870	GTX260	GTX285
4215	4554	5482	5871	8237
43,2 (32,3)	46,1 (35,6)	52,4 (39)	51,8 (41,9)	60 (41,3)
19,5 (10,8)	22,8 (16,6)	24,9 (11,6)	22,6 (16,5)	30 (16,9)
30 (16)	34 (19)	39 (19)	53 (22)	45 (19)
38	42	58	69	102

HAG
HOMOK A GÉPEZETBEN

írta» JOSHUA

Átlátszó falak

PRISM 200

Bizonyára sokan emlékszünk a Steven Spielberg jegyezte „Különvélemény" című film (ami megjegyzem, minden kiválósága ellenére sem éri el a Philip K. Dick tollából származó irodalmi alapanyag minőségi szintjét) azon jelenetére, amikor a főhőst üldöző biztonságiak egy lakóházat vizsgáltak át „robotpókok" és „falon át látó készülékek" segítségével. Nos, ahogy az lenni szokott, a valóság ezúttal is szélsebesen behozta a fikció előnyét, a Cambridge Consultants ugyanis nemrégiben bejelentette a világ első, rendes kereskedelmi forgalomban is kapható „kézi falon át látó radarját" (handheld through-wall radar). A Prism 200 névre hallgató jószágot elsősorban rendőrségi, katonai és mentőszolgálati alkalmazásra szánták, ám egyelőre nincs hír arról, hogy megvételét bármilyen korlátozáshoz is kötnék – egyszóval még jól jöhet kevésbé legális felhasználáshoz is.

A Prism elsősorban az épületekben tartózkodó emberek pozícióját hivatott meghatározni – bármiféle külső érzékelő használata nélkül. Nem különösebben válogatós az „átvilágítandó" anyagok minősége szempontjából sem – egyaránt megbirkózik a faajtókkal, téglákkal, vagy akár betonelemekkel is. További jó pont, hogy a használata sem mondható különösebben bonyolultnak: az operátor például egyetlen gomb lenyomásával válthat az elülső, felülnézeti és oldalsó nézet között, sőt, szükség esetén forgatható 3D-ben is megtekintheti a pásztázott területet.

Végezetül említést érdemel, hogy a Prismhez egy „külső" laptop is jár, amivel a felhasználó akár távolról is feldolgozhatja az összegyűjtött információt – ami lássuk be, felettébb hasznos funkció a kémiparban.«

Mélységi nézet

3D-S MŰSZERFAL AUTÓKBA

Ha létezik olyan terminus technicus, hogy „visszatérő szereplő", nos akkor a rovatunkban időről időre feltűnő német Fraunhofer kutatólaborra kétségkívül ráillik a definíció. Azt eddig is tudtuk, hogy a teuton tudósok nagyon erősek autóipari fejlesztések terén – nem meglepő módon erre a vonalra erősít rá jelen találmányuk is, az a 3D-s műszerfal, amely térben jeleníti meg a sebességet, a fordulatszámot és a figyelmeztetéseket, természetesen a felhasználó által választott kijelződesignnal.

Az „intelligens" műszerfal képességei persze nem érnek itt véget. A kor igényeinek megfelelően természetesen képes a környező tér 3D-s megjelenítésére, az interaktív média adatbázis kezelésére, sőt lényegében bármilyen, a vezető által preferált információ (közlekedési helyzet, hírek, üzemanyagszint, külső/belső hőmérséklet) stílusos „tálalására". A háttérben láthatatlanul meghúzódó komputer közben azért okosan priorizál a nem kevés adat között, az igazán fontos figyelmeztetéseket mindig előtérbe tolva. Az ehhez szükséges térbeli pozícionálást két kamera segítségével végzi: a két 2D-s képből generált 3D hatású képet automatikusan a vezető látásához igazítja, vagyis a rendszer előnyei bármilyen látószögből és ülespozícióból élvezhetőek.

Akit esetleg élőben is érdekel a dolog, és anyagi lehetőségei is megengedik, a 2009-es hanoveri CeBITen tájékozódhat bővebben.«

Majd hívlak, ha kisüt a nap!

SAMSUNG BLUE EARTH

Valljuk be őszintén: meglehetőst nehéz feladatra vállalkozik az, aki jelenleg divatosságban kíván ráverni az Apple iPhonejára. A cupertinóiak üdvöskéjét hiába alázza meg egy egész sor telefon (a teljesség igénye nélkül: Google G1, Verizon Voyager, RIM BlackBerry Storm, Palm Pre) funkcionalitás terén, ha még az összesített piaci részesdésük sem ér fel az „etalonéval".

Nem csoda hát, hogy a Samsung inkább újfajta megközelítéssel próbálkozott, bölcsen másokra hagyva a kétségkívül megtisztelő „legcoolabb legördülő menü" címért folytatott háborúságot, és helyette egy „zöld" (pontosabban kék, hiszen a neve Blue Earth) mobilt dobott piacra.

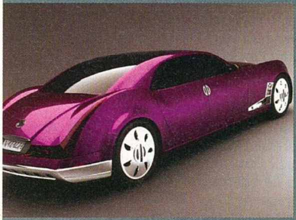
Lássuk hát, a dél-koreaiak receptje szerint mire is van szükség egy zöld mobilhoz! Először is: készüljön 100 százalékig recirkuláltatott PCM-ből (amit tipikusan használt műanyagüvegekből állítanak elő). Másodszor: legyen mentes a mérgező nehézfémektől, élükön az ilyesfajta eszközökben előszeretettel használt berilliumtól és társaitól. Harmadszor: az integrált napelemek biztosítsanak elegendő energiát a hívásokhoz...Várjunk csak, miről is van szó? A dél-koreaiak tényleg megcsinálták a világ első napelemről működő mobilját? Nos a válasz igen, még akkor is, ha tudjuk, hogy a napból nyert energia csak a szigorú értelemben vett hívásokhoz elegendő, minden egyebet (pl. érintőképernyő) a jó öreg, hagyományos akkumulátor táplál.

Végezetül említést érdemel az is, hogy habár Tamagotchi alapból nincs a Blue Earthben, cserébe van viszont „eco séta" üzemmód, amelyből megtudhatjuk, mennyi szén-dioxidot spóroltunk meg azzal, hogy a saját lábunkat használtuk autózás helyett.«

»RÖVIDHÍREK«

Ezt is megértük: három kisebb ütközés után lezajlott az első igazi űrkarambol. Az amerikai illetőségű Iridium Satellite egyik műholdja a napokban telibe talált egy használaton kívüli orosz szatellitet, amelynek eredményeképp mindkettő több száz kisebb darabra esett szét. Az ütközés a hírek szerint kb. 800 kilométer magasban zajlott, és az esetet hivatalosan is kommentáló NASA szerint még csak az első volt a megnövekedett űrszemét következtében hamarosan mindennapossá váló karambolok sorában.«

Akinek a válság ellenére is van nagyjából kétmillió dollár felesleges pénze a számláján, az most kap tőlünk egy ötletet, hogyan költse el: vegyen egy Dimora Natalia SLS2 sportautót. Amellett, hogy egy szemrevaló járgánnyal lesz gazdagabb, bónuszként megkapja az ún. Horntones hangrendszert is, ami, mint azt neve is mutatja, kedvenc zeneszámunkat (vagy egyszerűen csak zajunkat) szólaltatja meg dudahangként. Habár az eredeti angol szakkifejezés (kürthang) lehet, hogy ezúttal mégiscsak találóbb, tekintve, hogy a Natalia 150 Wattos hangszóróiból 110 decibeles erősségű szonikus orkán zúdul a szemtelenül közel merészkedő konkurens vezetőkre.«



Ha azt hittétek, hogy a webes bűnözői csoportok minden trükkjét láttatok már, sürgősen revideáljátok álláspontotokat. Az amerikai hackerek ugyanis újabb módot találtak szeretetcsomagjaik célbajuttatására: a hamis parkolócédulákat. Az ötlet amilyen egyszerű, olyan zseniális: fals figyelmeztetéseket ragasztani az autók szélvédőjére, rajtuk egy weboldal címével, ahol a pórul járt tulajdonosok tájékozódhatnak „bűnük" mibenlétéről. Ahol aztán persze nem megvilágosító erejű információ, hanem egy Vundu trójai várja a kedves érdeklődőket.«

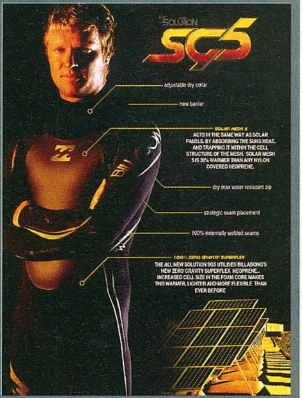
Nem tudom, észrevettétek-e, de az olvasó ifjúság erkölcseit kímélendő egy ideje nem igazán számolunk be katonai fejlesztésekről (ügyis a fél újság futurista gyilkológépekkel van tele), de jelen „félkatonai" eszköz mellett nem mehetünk el szó nélkül. Nos, ahogy azt remélhetőleg a melléklet kép is mutatja, itt bizony egy félautomata M110-es gépkarabélyra erősített, extra ellenálló „Otterbox" házban elhelyezett iPod Touchról van szó, ami stílusosan a fegyvert remekül kiegészítő ballisztikai szoftver futtat. És persze Fear Factoryt is hallgathatunk tűzharc közben...«

Ha minden igaz, éppen rovatunk leadásának időpontjában szavazza meg az AMD közgyűlése az eddig egy kalap alá vett alatt chipgyártás és kutatás-fejlesztés két külön vállalatba (az új Foundry és az új AMD) való szervezését. Ettől a K+F vonalat továbbvivő „új" AMD mondjuk még nincs kinn a mélyvízből, hiszen adósságai továbbra is tetemesek, de most legalább már van rá esélye, hogy csoda nélküli is kihúzza az új processzorarchitektúra 2011-es megjelenéséig.«

Olybá tűnik, nem tud eltelni hónap valamilyen Google Mapsre épülő innovatív ötlet nélkül. Ezúttal a Project Niu a soros, amelynek keretében hawai tanulók és tanáraik csúcstechnológiás (értsd: hőmérséklet, hullámmagasság, páratartalom, stb. érzékelőkkel ellátott) palackpostákat bocsátanak útjukra a Csendes-óceánon. Már ez sem semmi, de az igazán döbbenetes csak most következik: a tanulók a Google Mapsen nyomon követhetik saját palackpostájuk sorsát, ily módon sokat tanulva a tengeri ökoszisztéma sajátosságairól.«

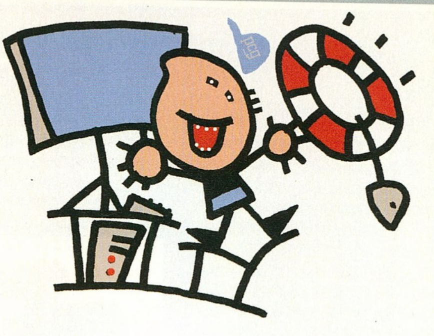
Nem tudom, hallottatok-e már a Google PowerMeter nevezetű ingyenes kis segédprogramról – ha nem, akkor irány a web! Szerény véleményük szerint ugyanis egyetlen ökológiailag tudatos olvasónk sem lehet meg az általa elfogyasztott elektromos áram pontos mérése nélkül, márpedig ez a szoftver pontosan erre szolgál. Ha egyszer megfelelően felkonfiguráltuk, utána már gyerekjáték monitorozni vele személyes fogyasztási csúcsainkat, amelyek tipikusan a hajszárító bekapcsolásakor, és az esti házimozizáskor jönnek el. Az igazán jelentős gyakorlati haszon persze csak hosszú távon fog jelentkezni, amikor is az új generációs energiahálózatok tervezésekor már figyelembe veszik az összegyűjtött mérési adatokat. Persze nem nálunk, hanem az USA-ban... Itt ugyanis még sokáig kormányközeli vállalkozók mondhatják meg, ki mennyit és mennyiért fogyaszthat.«

Tengerparthoz való permanens hozzáférés hiányában sajnos nem vagyok szörfös, így aztán azt sem igazán tudom megítélni, mekkora név is a „szakmában" az ausztrál Billabong (állítólag elég nagy). Akárhogy is, távoli barátaink most egy olyan, SG5 névre hallgató szörfruhával sokkolták a világot, amely az integrált, hálós elrendezésű napelemeknek (!) hála legalább 30 százalékkal melegebb, mint bármelyik nejlonborítású neoprén, ennél fogva téli hullámlovagláshoz is ideális választás.



A derék Bill Gates (akit mindenfajta cinizmus nélkül rendkívül nagyra becsülünk világméretű karitatív tevékenysége nyomán) nemrég meglehetősen sajátos módját választotta annak, hogy a világ gazdagabbik felének figyelmét felhívja a szegények közt pusztító malária elleni harcra. A kaliforniai TED2009 (Technology, Entertainment & Design) konferencián szúnyogok egész hadát szabadította a hallgatóságra, mondván „nem csak a szegényeknek kellene ezt megtapasztalniuk". A konzumidióták között persze kitört a pánik, ellentétben azzal a kb. 500 millió harmadik világbéli fertőzöttel, akik többségükben türelmesen várnak a segítségre.«

HARDVER-MENTŐÖV



írta» HORVÁTH PATRIK

VIDEOKÁRTYA VS. CPU KÉRDÉS

Sziasztok Guruk,
Slágertéma, videokártya-vásárlás lenne a dilemmám. Van egy elég régi gépem, már újnak sem volt éppen harapós: Asus K8V VM alaplap egy Sempron 2800+ (1600Mhz) procival + másfél giga RAM. Eddig egy 7300GT volt mellé, ez most meghalt. Érdemes-é vajh ehhez a procihoz 9500GT-t venni, vagy úgysem tudom kihasználni? Vegyek inkább 8600GT-t meg egy vinyót? Kiszabott pénzem van, kb 30.000 ft, ennél többet eszem ágában sincs erre a nyugdíjas masinára költeni, így ha tudnátok egyéb értelmes kombót ajánlani, azt megköszönném.

Előre is köszönöm a segítségeteket
üdv

Nagy Zoltán

Kedves Zoltán!
Túl sok energiát nem érdemes fordítani a videokártya vásárlására, hiszen a 7300GT-t is éppen hogy kihajtja az 1600 MHz-es Sempron. Egy dolgot kell eldönteni, mégpedig azt, hogy tervezed-e nyár előtt fejleszteni a gépedet. Ha igen, akkor érdemes lehet beszerezni egy Radeon HD4670-et (vagy picit olcsóbban egy HD4650-et, ha nagyon szűk a keret), ezek mindegyike fényévekkel gyorsabb, mint egy 8600GT vagy 7300GT (de még a 9500GT-t is elpáholják). Ha nem fejlesztesz, akkor sincs nagyon más választásod, mert a legolcsóbb videokártya is 7-8 ezer forint, cserébe sokkal-sokkal lassabb, mint mondjuk egy HD4650. A merevlemez kérdést meg nem keverném a VGA-hoz, hiszen neked kell eldönteni, hogy elférsz-e a mostani vinyó(i) don vagy sem.

HIBÁS MEMÓRIA

Sziasztok!
Az lenne a problémám, hogy mostanában játékok alatt vagy néha csak egy program elindításakor kékhalált kap a Windows a következő hibaüzenettel: memory_management, de van hogy bad_pool_caller hibát ír ki. Utánanéztem az interneten és azt írták, valószínűleg memóriahiba okozza. Van 2x2 GB memóriám és azt írták hogy próbáljam meg kivenni az egyiket. Meg is próbáltam és csoda nem volt kékhalál, a másik modult is berakva ismét volt hiba. Így elvittem a szervizbe a modulokat, de ott 3 napi tesztelés után nem találtak hibát, ezért nem is cserélték ki. Most csak 2 GB memóriát használok de nagyon jó lenne ha a másikat is tudnám használni. 32bites Windows Vistát használok. Gépem adatai: Intel C2D E8500, Geil Black Dragon 2x2GB kit 1066Mhz, Palit radeon hd 4870, ASUS P5Q-E alaplap. Igen és 4 GB RAM-mal az ATI képernyőillesztő sokszor el szokott szálni. Jó lenne ha tudnátok segíteni.

Előre is köszi!
sybang

U.I: A szervízben azt mondták frissítsem a biost mert az alaplap lehet hogy nem kezeli rendesen a memóriákat. Frissítettem de úgy sem jó. Lehetséges, hogy a 32 bites Vistával van a gond?

Kedves Sybang!
Én is csak meg tudom erősíteni a gyanúdat, ez bizony memória hiba lesz. De a legjobb, ha erről 100%-osan meggyőződsz: töltsd le a Memtest86+ nevű programot egy bootolható .iso formátumban, írd ki egy CD-re (válaszd a CD-írás képfájlból opciót és add meg neki a letöltött .iso helyét), és a BIOS-ban állítsd be, hogy a gép CD-ről bootoljon. Ilyenkor látni fogsz egy kék színű DOS-ra emlékeztető képernyőt, amelyen folyamatosan nyomon követheted a memória teszt alakulását. Nem ér véget soha, szóval érdemes éjszakára otthagyni és reggel rápillantani. Ha egyetlen piros sor is szerepel benne, akkor a memória hibás. Én a helyedben egyesével tesztelném a modulokat, sőt azt is megpróbálnám a másik csatornába áttenni a 2x2 GB-os párt (a két sárga helyett a két fekete szlotba).

MSI GX630 NOTEBOOK LAG

Kedves Patrik!
Egy elég nagy problémával szeretnék hozzád fordulni. A karácsonyra kapott MSI GX630X-007-es notebookomrol lenne szó. A problémám a következő: eleinte furcsa grafikai bugjaim voltak (textúrák változtak meg, például a Tomb Raider Legendben a pálya egyes részletei teljesen kékké változtak, a Top Spin 2-ben is voltak ilyesmi problémáim, de azok nagy részét betudom a bugoknak, amiktől nem mentes a játék, (de ott is szürke pixelekké szoktak elég gyakran változni a feliratok, például), de mostanában ezek nem jöttek elő túl gyakran és egy-két játékkal úgy játszottam egészen sokat, hogy semmi baj nem volt velük, így gondoltam talán túlmelegedés volt a baj (leginkább akkor jelentkezett a baj, amikor bekapcsoltam a Turbo-t), ezért annyira nem is aggódtam miatta. Viszont most már olyan dolgokat produkál a gép, amiket speciel szerintem nem kéne. Lefuttattam a 3DMark 2006-ot és... enyhén érdekes eredményeket kaptam. Nem gondolom, hogy ez a gép Alienware konfigokat döngölne a földbe, de az, hogy a CPU teszten végig kemény 0(!) FPS volt, az azért fura. A VGA teszt egyébként viszonylag normális volt, hiszen ez tesztprogram, a 15 FPS körüli eredmény nem zavar. Az utolsó csepp a pohárban viszont az, hogy teljesen értelmetlenül szaggat összevissza. Nem tudom, hogy például a WoW-ot ismered-e, de azért nem tudok játszani, mert a nyílt területeken jobban laggolok, mint a régi gépemen és a lag az a játszhatatlan fajta, tehát nem szaggat, hanem későn reagál és ha az egérrel csak a kamerát mozgatom, jobban szaggat, mintha megyek.

Ezzel szemben a városokban, ahol tényleg laggolnom lehetne a sok ember miatt, hasít a gép, de ha egérrel forgok, ott is szaggat, vicces... A másik nagyon érdekes tapasztalatom, hogy South Parkokat simán tudok nézni, de például letöltöttem két videót a Warcraftmovies.com-ról, az egyik teljesen jó, a másik meg szaggat, de annyira, hogy teljesen élvezhetetlen az egész, akadozik és ugrál a kép, persze a hanggal semmi baj. Ezen kívül a BF2 is szaggat mint állat, aminek szerintem medium beállításon nem nagyon kéne. Tehát a grafikai bugokrol is más már a véleményem, attól tartok, hogy hardverhibát jeleznek, aminek nem nagyon örülnék, sejtésem szerint valami a CPU-val van, de biztosra szeretnék menni, mielőtt visszavinném a gépet. Egy viszonylag gyors válasznak örülnék, szeretnék gyorsan lépni az ügyben.

Köszönöm a segítséged
Diseaser

Kedves Milán!
Nagy valószínűséggel a grafikus kártyával lesz gubanc. Gondolom a legújabb illesztőprogramot használod hozzá. Hőmérsékletet két programmal tudsz mérni az egyik a RivaTuner, a másik a GPU-Z. Ha 85 fok fölé megy a GPU játék közben, azt már nem nevezném egészségesnek. Az általad elmondott grafikai bugok megjelenése és a laggolás is VGA hibára utal. A procesz-

ÁLTALÁNOS TUDNIVALÓK

Ha valamilyen oknál fogva rakoncátlankodik a gépetek (például valamelyik játékban textúrahibákat produkál a videokártya) és emiatt írnátok nekünk, előtte telepítsétek fel minden hardverelemhez a legújabb meghajtóprogramokat. Ha csak egy konkrét játékkal van gond, az ahhoz elérhető javításokat is rakjátok fel. Ez önmagában sokszor megoldja a problémát! Ha mégsem jártok sikerrel, leveleiteket továbbra is várjuk a hwmentoov@pcguru.hu e-mail címre.

szort legjobban a Prime95 ill. Orthos alkalmazásokkal tudod megizzasztani, a hőmérsékletet pedig Everesttel tudod nyomon követni. WoW-nál nem tudom milyen beállításokat használsz, de az élsimítás meg tudja fogni az alacsonyabb memóriasávszélességgel bíró kártyákat. Tesztprogramnak én inkább a 3DMark Vantage-et használnám, a 3D06 CPU tesztje pedig 1-2 fps-sel mászkál végig, szóval azon nem kell meglepődni.

WINDOWS XP SP3 ÉS GTA IV KÉRDÉS

Hello Pc Guru Team !
Kezd idegesíteni a service pack, mert nem tudom megcsinálni, ezért leírom a lépéseimet, amiket csináltam (meg a végére kérdezek még mást is).

1. Felraktam a SP3-at, azután letöröltem, mert az SP2-es kinézetet megváltoztatta meg nem igazán tudom mi a különbség még köztük, ezért letöröltem.
2. Vissza szerettem volna rakni, mert a Grand Theft Auto IV miatt kellett és a felénél meg a végénél hibát írt ki : -1. Hiba : "A hozzáférés megtagadva" (nem tudom mit nem enged) aztán leOK-zom aztán kiírja : Service Pack 3 telepítése nem ért véget. A módosítások elvetéséhez kattintson az 'OK' gombra. Folytatja a telepítést és a végén is kiír hibát: Service Pack 3 telepítése nem ért véget. A(z) Windows XP részben frissítve lett, és nem fog tudni helyesen működni. Ha le OK-ozom akkor újraindul a gép és semmi látványos változás. Semmi. Kérlek segítsetek, nagyon megköszönném.

3. Utánanéztem interneten és semmi olyat nem találtam ami segítene.

+1 kérdés: A Gta IV menne a gépemen?
-2giga ram (1-1 ddr2)
-Pentium 4 1 magos Proci (sajnos) : 2.66 GHz
-Inno3d Geforce 6800 LE (256 MB)

Előre is köszi:
Drane

Kedves Norbert!
A GTA IV biztos, hogy nem fog elindulni a gépeden, ugyanis kétmagos processzor és GeForce 7900GT illetve Radeon X1900 szintű videokártya kell a futtatásához (és ekkor is csak alacsony felbontásban és gyenge részletességgel lehet reménykedni a 30 fps-ben). Ha emiatt szenvedsz az SP3-mal, akkor nem éri meg, ettől függetlenül én a későbbi frissítések miatt aggódnék, mert lehet nem fognak települni, hiszen látják, hogy az SP3 még nincs fent, így azt fogják neked felajánlani. Elég buta ötlet volt mellesleg letörölni ezt az összevont frissítést, hiszen semmi köze a Windows XP kinézetéhez, ahogyan az SP2-nek sem. Ha használtál külön programot a kinézet megváltoztatására (pl. StyleXP), azon ugyanúgy működnek továbbra is, csak újra be kellett volna állítani őket. Sajnos jó eséllyel ezt a problémát csak a Windows újratelepítésével fogod tudni megoldani.

KONFIG VÁSÁRLÁS

Sziasztok Gurusok
A tegnapi nap folyamán sikerült megvásárolnom az újságot, és a hardware mentőővben elég sok, különböző konfigurációkkal foglalkozó levelet olvastam. Ennek örültem, mert én is hasonló problémákkal küzdök. Összeállítottam két konfigot (egy AMD és egy Intel platformot) de nem tudok a kettő közül dönteni, hogy melyik legyen és elég sok kérdés illetve kétely merült fel bennem. Röviden leírom a részleteit:

AMD:
Alaplap: Gigabyte GA-MA790X-DS4
CPU: AMD Phenom-II 940 X4
Memória: Kingston 2GB 800MHz DDR-II
VGA: Sapphire HD4850 512MB Toxic GDDR3
HDD:Samsung 320GB 16MB SATA2
Táp: Gigabyte ODIN PRO 550W

Intel:
Alaplap: ASRock P45TurboTwins2000
CPU: Intel Core2 Quad Q9650
Memória: Kingston 2GB 1333MHz DDR3 KVR1333D3N9/2G
VGA, HDD, Táp változatlan (mindenféleképpen ragaszkodom a VGA-hoz)

Nos a következők a gondjaim. Az AMD-s konfiggal kapcsolatban az lenne a kérdésem, hogy érdemes-e beruházni rá, mivel az alaplap is és a proci is AM2-es. Mint azt a legutóbbi Guruban olvasni lehetett, a hónap vége felé érkeznek az AM3-asok. Ezek pedig ugyebár már kezelik a DDR3-as memóriákat. Szóval mint láthatjátok az alaplap amit írtam sajnos csak a DDR2-es memóriákat kezeli viszont 16GB-ig bővíthető. Itt kapcsolódik be az Intel konfig. Az ottani Asrock alaplap már kezeli a DDR3-as memóriákat is, de csak max 8GB-ig bővíthető. Kérdés: Ezen szempont alapján Ti melyiket javasoljátok? Érdemes-e beruházni az Inteles konfigra, érnek-e annyival többet, vagy jobbak-e annyival a DDR3-as memóriák, mint a DDR2-esek? Ár alapján az AMD-s konfigot 187k-ból sikerült kihoznom (a házat, egeret, optikai meghajtót is beleszámoltam), míg az Inteles konfig 215k-ból jönne ki. Ez ugyebár +28k különbség. Szóval megér-e ennyit a későbbi fejleszthetőség szempontjából az Inteles konfig ha az alaplapon lévő memóriafoglalatokat fullra kihasználnám (tehát 16GB DDR2 vagy 8GB DDR3)? A VGA-val kapcsolatban annyit, hogy mindeféléképpen ragaszkodom a HD4850-hez és hát ugye az AMD-s konfigot is ezért állítottam össze. Hallottam olyan dologról is, hogy az AMD-s konfigokon a HD valamivel több fps-t produkál, de nem számottevően. A gépet programozásra (C#, Delphi, Java), 3D-s modellezésre (3D Studio Max, AC3D), játékra és filmezésre használnám. Szóval arra kérnélek benneteket, hogy írjátok meg a véleményeteket a dologgal kapcsolatban.

Sziasztok, további jó munkát és előre is köszi ha válaszoltok.
Laci

Kedves Laci!
Először is gyorsan eloszlatnám azt a tévhitet, miszerint az AMD-s videokártyák az AMD-s rendszerekben gyorsabbak (ugyanis ez nem igaz). Az első Socket AM3-mas lapok már megjelentek, de sajnos igencsak borsos áruk van, így beszerzésük egyelőre nem javasolt. Az AM3-mas processzorok viszont a legtöbb AM2-es és AM2+os alaplapban működni fognak, természetesen a DDR2-es memóriavezérlővel. Szerintem semmi értelme az ilyen Asrockhoz hasonló öszvér megoldásoknak, vagy DDR2-es vagy DDR3-mas modulokat vegyél. Core 2 Quadhoz én pl. biztos, hogy nem vennék DDR3-mas modulokat, mert már a processzor is egy vagyonba kerül. Apropó Q9650-et se vennék, a közel 20 ezer forintos többletkiadást a Q9550-hez képest nem éri meg. Programozásra nem tudom melyik a gyorsabb platform, 3D Studio Max-ban valamivel gyorsabban az Intel procik, mint a Phenom II-ők. Mindent egybevéve én inkább az Inteles konfig felé hajlanék, de Q9550-nel, így 200 körül meg lehet úszni az egész dolgot. Memóriából legalább 4 GB-ot vennék, ha programozásra és játékra is használod a gépet, márkák közül a Geil, a Kingston, a Kingmax és az OCZ azok, amik az ajánlott kategóriába tartoznak. Alaplap terén pedig azt az Asrockot szerintem felejtsd el és vegyél egy Gigabyte vagy Asus deszkát szintén P45 chipsettel (pl. EP45-DS3 ill. P5Q).

AKCIÓK (gyári garancia !) ezek a bruttó árak !
Gainward GTX295 142.440 GTX285 1GB 109.800
Sapphire HD4870 512M 53.400 HD4850 512M 45.300
HD4830 512MB 31.920 HD4670 512MB 22.920
AMD Phenom II X4 920 54.240 X4 9850BE 41.670
A64 X2 6000 22.200 7750 BE 19.500 5200 17.100
Intel Core i7-920 82.440 Core2 Quad Q8200 47.940
Duo E8400 48.000 E7400 35.100 E5200 19.800
Geil Ultra DDR2 Dual kitek 1066MHz 2GB 11.400
4GB 19.560 800MHz CL4 2GB 9.420 4GB 15.360
TÖBB, MINT 300 NOTEBOOK AKCIÓS ÁRON !
Otthoni PC (erős irodai és multimédia, alap játékgép)
2 GB RAM, 500GB HDD, HD4650 512MB DDR2
Intel változat: ASUS P5Q-L, DualCore E5200 99.950
AMD-s: GigaByte MA770-DS3, A64 X2 5200 95.850
Játék PC (erős irodai és multimédia, közepes játék)
2GB 800MHz RAM, 640GB HDD, HD4850 512MB
Intel: GigaByte EP45-DS3LR,Core2Duo E7400 166.470
AMD: GigaByte MA770-DS3, PhenomX3 8450 146.130
Játék Pro PC (erős irodai, multimédia, felső kat. játék)
2GB 1066MHz RAM, 750GB HDD, HD4870 512MB
Intel változat: ASUS P5Q-C, Core2 Duo E8500 239.790
AMD: GigaByte MA790X-DS4, Phenom 9850 224.160
ALIEN computers
Alkatrészek, notebook-ok, perifériák
Konfigurációk 3 év garanciával!
Házhozszállítás az egész országban!
Nézze meg árainkat, megéri!
ISO 9001:2001 Minőségbiztosítási Rendszer
aliencomputers.hu

Ebben a hónapban is: Levrov

LEVROV

írta» MIGUEL

»... mert a Levrov az jó, és bölcs annak minden olvasója!

Igen, most így kezdem, mert nem jut eszembe jobb köszönés, bevett szokásokkal nem rendelkezem, no meg különben is: ha minden hónapban ugyanazzal kezdeném, hol maradna a kreativitás? És ha már én nem a megszokottal kezdem, jöjjön rögvest valaki, aki szintén veszi a bátorságot ahhoz, hogy formabontó legyen.

Uff Miguel!

Nem fogom a szokásos "jó az újság csak így tovább" marhasággal kezdeni, mert ha nem így lenne, nem venném a lapot. ;) Két problémám lenne, az egyik a DVD melléklethez kapcsolódik, a másik pedig nem szorosan az újsághoz, de majd kifejtem.Kezdjük tehát a DVD-vel. Menjetek a fenébe a magyarított játékaitokkal. Gondolok itt a Port Royal 2-re. Ha minőségi lenne a cucc, azt mondom oké. De hogyy feliratok hiányoznak, itt-ott ferde a fordítás, és hogy néhol kibogozhatatlan táblázatokkal találom szembe magam? Neee, ezt Ti sem gondolhatjátok véresen komolyan. Legalább nézzétek át, hogy jó-e ez így, mert én speciel sírva kapartam a falat pár óra játék után. Nem tudom, miért muszáj magyarul nyomatni a játékokat, azt az érvet megértem és elfogadom, hogy sokan nem tudnak megfelelően angolul, de könyörgöm... Legalább lehetne angol nyelvet is választani a játék telepítésénél, vagy utána... Nem fenyegetőzöm, hogy ezentúl nem veszem az újságot, ha nem veszitek figyelembe amit írtam, mert úgyis, de én azért elgondolkodnék rajta. Igényes újság, igényes DVD tartalommal, és valami iszonyat igénytelenül magyarított teljes játékkal. És félreértés ne essék, eljátszottam én vele, de sokat elvett az élvezhetőségéből a cuccnak ez a förtelem.

Igen, ebben a hónapban sem hagyjuk ki az ajándék ló száját, beleturkálunk kicsit. Első menetben hadd mondjam el, hogy a legmesszebbmenőkig egyetértek veled, az lenne a szép világ, ha minden egyes fordítás minőségi lenne, és itt most nem csak a videojátékokról beszélek, hanem a filmekről, könyvekről, meg úgy általában mindenről, amit nem magyarul hoztak létre eredetileg. Viszont sajnos a teljes játékokat úgy adjuk tovább, ahogy kapjuk, és hidd el, ha látnád azt a listát, amit mi kapunk „komoly ajánlatok" gyanánt a forgalmazóktól, hát nem panaszkodnál a Port Royale 2 miatt – ami szerintem speciel a közelmúlt legjobb teljes játéka (persze a mostani kutya-nyúl bulit leszámítva), a maga grafikai és fordítói gyarlóságai mellett is. Viszont, hogy a kérdésre is válaszoljak, még ha bele is nyúlhatnánk, vajon nekiállnánk-e kitakarítani mások trehányságát? Nos, a válasz az, hogy nem, nem állnánk neki, és nem (csak) azért nem, mert lusták vagyunk, hanem mert egy lokalizált szoftver átfésülése nem egyszerű feladat, pláne nem olyan, amit ingyen elvégzel azért, hogy a világ egy jobb hely legyen. Szép lenne, ha lenne ilyesmire időnk és energiánk, hiszen mi is szívesebben adnánk egy minden ízében tökéletes teljes játékot a lap mellé, de sajnos pillanatnyilag nem ez a helyzet.

A másik pedig gépigényes téma. Nemrég olvastam egy cikket neten, ahol "lehúzzák" a Dawn of War 2-t, merthogy kétmillió*másfélmilliós felbontásban, űberhiperszuper részletességgel egy 6 gigás procit, 4 GB ramot és egy ATI HD4830-ot megfektetve "csupán" 30-45 FPS-t produkált, és az egyébként gyönyörű robbanásoknál beszaggatott. Volt már valami hasonló cikk Nálatok is, hirtelen nem emlékszem ki volt az elkövető, de... Gondolkozzatok már el, hogy ki az isten az, akinek ilyen gépre pénze van. Biztos vannak páran, és irigylem is őket, de akinek nincs, az mihez viszonyítson? Nem full maxon kell tolni a játékot DX23-ban, és lefikázni, mert szaggat. Tessék megnézni, hogy mondjuk 1024*768, neadjisten 1280*1024-ben, közepes vagy magas beállítások mellett hogy fut egy cirka középkategóriás gépen, és ha AZON nem fut elfogadhatóan, na akkor szívni a fogat.

Én úgy általában nem vagyok híve a teljesítménytesztteknek, de a visszajelzések azt mutatják, hogy az emberek szeretnek szöveges formátumba hozott táblázatokat cikk gyanánt elolvasni, ráadásul ugyanezen emberek szeretik tudni, hogy megy egy adott játék egy olyan gépen, ami az ő konfigurációjukat megeszi reggelire. Viszont abban nem értek egyet, hogy a guruban ilyen cikkek lennének: persze, a táblázat egy része arról szól, mi történt a csodavason a csodafelbontásban, de általában van egy olyan oszlop is, ahol egy átlagos lapmonitor natív felbontásában, elfogadható nehézségi módosítók mellett (2x AA, ilyesmi) nézzük meg a teljesítményt. Tény, hogy a tesztkonfiguráció nem az átlagos magyar gép alapján épül meg, no de kérdezem én, mégis honnan tudhatnánk azt, hogy milyen itthon egy átlagos gép? Mindegy mit állítunk össze, úgyis lesz valaki, akinek jobb, vagy éppen rosszabb konfig csücsül otthon az asztal alatt.

Más problémám nincs, de megjegyezném, hogy nekem kifejezetten tetszettek azok a kis idióta rajzok a Levrovban, kár volt eltüntetni őket, de legyen meg a többség akarata. ^^
Kyel

Nos, az idióta rajzok amúgy nekem is tetszettek, sőt, SkiTZ oda van tőlük meg vissza, szóval most a kettőtök kedvéért íme, beteszek egyet, hogy lássátok, kivel van dolgotok. (Eh, mikor ilyen nagylelkű és igazságos vagyok, mindig az jut eszembe, hogy jelentkeznem kellene valami kisebb európai ország trónjáért, a referenciámmal nem lenne gond, havonta bizonyítom, milyen jól elkapirgálgatok itt a kis szemét... levélkupacomon.)

NYEREMÉNYJÁTÉK

»GODFATHER 2 NYEREMÉNYJÁTÉK!

Ha eddig nem szerezted be a játékot, de lenne hozzá kedved, akkor ne habozz, tedd próbára a szerencsédet. Két darab PC-s és két darab Xbox 360-as GODFATHER 2 vár rád az EA Magyarország jóvoltából és hogy a tiéd legyen az egyik, csak el kell látogatnod a www.pcguru.hu/godfather_2 weboldalra és válaszolni az ott feltett kérdésekre.

AKIT A FLASH FÜSTJE MEGCSAPOTT

Hello Miguel,
A 2009.03-as pc guru levrovjában olvastam a végigvihetetlen játékról a "The Unfair Platformer"-ről gondoltam, hogy ezt ki kell próbálnom. Kb. 3 óra és 300+ halál után eljutottam a végére. Szóval nem, nem végigvihetetlen és az igazat megvallva, ha az ember elég türelmes és nem tépi ki a haját, akkor igen élvezetes, mert minden egyes pálya végénél üvöltötten, hogy IGEEEN!!! és az megérte az előtte lévő 10-20 perc szenvedést. Különben 7 pálya van összesen, és végül megkapod azt, amit hozzácsatoltam az elektronikus levelemhez, bizonyítékképpen.
Peka

Úristen, hát ha tudom, hogy lesz legalább egy őrült, aki nekiáll és végignyomja, tuti, hogy nem linkelem be a dolgot, mert most aztán van megint egy dolog, ami miatt magyarázkodhatok majd Szent Péternek, szóval előre is mondom, Péterkém, hogy az előző levrovban szerepeltetett ajánló „nem minősült ajánlattételnek", én egy szóval nem mondtam, hogy idegeskedjen, érted. (Viszont Peka, gratulálok, és ajánlom figyelmedbe a kiskutya vs. légvédelmi löveg játékot is – ahogy látom, pont neked találták ki.)

EGY KIVESÉZŐ LEVÉL

Kedves Miguel!
Számos olyan dolog van amit most már szeretnék elmondani neked.

Szeretem az ilyen leveleket, szinte látom magam előtt, ahogy a szerző olvasgatja otthon a Guru aktuális számát, egy darabig tűr és hallgat, de aztán hirtelen felmegy a pumpa, a földhöz csapja az újságot, leül a gép elé, és mérgesen gépelni kezd... Ami nem baj, mert kell nekünk a szögekkel kivert aranyrúddal osztott kritika is.

Az első hogy kb. 1 éve veszem az újságot, és az itt történt változások részben tetszenek, részben nem. De nem ez ügyben szeretnék írni, csak le akartam szögezni, hogy nem utálom az újságot, mert később talán ez nem így fog tűnni. Régóta olvasom az olvasói hozzászólásokat, nem csak nálatok, hanem más újságoknál is. Viszont már kezd a bugyrom tele lenni azzal, amikor még a levrov-ból is a wow folyik. Igen, én is kipróbáltam. Kb. 3 hónapig játszottunk vele a haverommal, utána abbahagytuk. És képzeld, nem volt nehéz letenni.

Nos, annak, hogy téged nem kapott el a gépszíj, csak örülni tudok. A WoW szerintem egy dologban nagyon is hasonlít az egyéb, függőséget kialakítani képes dolgokhoz: erős akarattal igenis le lehet szokni róla. Van nekem egy cimborám, akit egy időben nagyon a hatalma alá hajtott az inkriminált MMO, aztán most az egyik pillanatról a másikra lejött róla – azt mondja a titok, hogy nem szabad elindítani a játékot. Elég egyszerű megoldásnak tűnik... Viszont az, hogy mindenhonnan a WoW folyik, nem meglepő: nincs még egy olyan játék, amit ennyien játszanának, és egy ilyen megkerülhetetlen téma időről időre be kell kerüljön ide is. Ebben a hónapban nem terveztem megemlíteni, de aztán jött a te leveled, és engedtem a csábításnak (vagyis most csak magadat okolhatod, hehehe).

A másik amitől a falra mászom az az, amikor kb. ötvenedszerre írjátok le, hogy nem a ti hibátok, ha nem az a teljes játék amit beígértetek. Igaz én már dolgozom, és meg tudom venni azt, ami megtetszik, de ettől függetlenül még 1x sem játszottam egy újsághoz adott teljes játékkal. Viszont őrzöm őket, és becsben tartom.

Nos, csak azért mondjuk el ötvenszer, hogy nem a mi hibánk, mert ötvenszer jön az a kérdés, hogy ha egyszer megígérjük, akkor miért nem. Bevallom, egy kicsit félünk attól, hogy ha nem válaszolunk mindig, akkor rajtunk marad az, hogy „nem elég, hogy nem azt rakják be, amit ígérnek, ráadásul még nem is válaszolnak az ezzel kapcsolatos kérdésekre", szóval inkább válaszolunk.

Ami viszont a kegyelemdöfés, az a hardver rovat. Semmi mást nem találok benne mint konfig választással kapcsolatos kérdéseket. Nem azt mondom, időnként jó hogy van, mert tanul belőle az ember. De nem hiszem, hogy olyan fiatal korosztály olvasná az újságot, akinek mindent 15x kell elmondani hogy megjegyezze a dolgokat. Márpedig minden hónapban van az újságban olyan cikk ami segít megismerni az új deszkákat, lapokat, GPU-t. Tudom hogy rohanó világban élünk, de nem annyira hogy havonta el kelljen mindenkinek mondani újra és újra. Régebben még találtam olyan leveleket amikben a gép fagyogatott, kékhalál, stb., és olyan választ adtak rá ami tényleg jó volt. Ezúton is tiszteletem annak aki írja. Csak könyörgöm ne minden a konfig kiválasztásáról szóljon.

Na, azért itt meg kell védjem Joc kollégát: a rovat egyrészt az újdonságokat mutatja be (korántsem csak alaplapokról meg GPU-król van szó), és hát a PC-kkel kapcsolatban miről szólhatna egy hardverrovat, ha nem az új hardverekről; másrészt meg a hardvermentőövbe tényleg ilyen kérdések jönnek jobbára, és ez nekem azt mutatja, hogy az olvasóinknak fontos, hogy minél kevesebb pénzből minél jobb gépet hozzanak ki. Szerintem szegény Patrik (mert ő az a hős, aki válaszol a levelekre) is szívesebben oldana meg szerverekkel és HTPC-kkel kapcsolatos gordiuszi csomókat, de ha ilyen levelek nem jönnek, akkor marad az, amivel tömegeknek tudunk segíteni.

Ami még egy kicsit összezavar, az a konzolos része az újságnak. Ha konzolokról szeretnék olvasni, akkor veszek egy azzal kapcsolatos lapot. Szerintem ti is értetek hozzá, mert eddig nem volt bajom a cikkekkel, de ez az az eset amikor ahhoz hogy jó legyen, kevés, egy futó pillantáshoz képest viszont sok! PS2 használó vagyok, így nem mondhatod hogy azért mondom mert nincs otthon.

Ez a téma erős hasonlóságot mutat azzal, amit a teljes játékokkal kapcsolatban említettél: anynyiszor megválaszoltuk már, és mégis minden hónapban jön ezzel kapcsolatos feddés (no annyi azért nem, hogy megszüntessük a rovatot). A lap 10 %-ában foglalkozunk konzolokkal, ami a meg is felel a konzol-PC aránynak, ha a magyar játékpiacot tekintjük (na jó, az arány inkább 70-30 a PC-k javára). Tény, hogy az olvasóink jelentős hányada a személyi számítógépek megszállottja, de ettől még nem mehetünk el olyan érdekességek mellett, amik a konzolos világban jelennek meg először (igen, először, hiszen mostanában egyre kevesebb az olyan játék, amit nem portolnak át nekünk, PC-seknek is egy kis idő után). Így tulajdonképpen elmondható, hogy a PC Guru egy olyan multiplatform lap, ami többségében PC-s történésekre reagál, de azért nem hagyja, hogy elmenjen mellette (és ezzel az olvasók mellett is) a világ.

Kedvelem viszont a hardverekkel kapcsolatos írásokat, a külvilágot, és a gondolatébresztőket. Általában ez az első, amit elolvasok az újságban.
Sajnálom, hogy sok időt elvettem az életedből, hisz nem lehet könnyű kiszedni ebből a lényeget és (talán) berakni az újságba (bár úgy se fogsz). Nem is vágyom rá, csak ezt el kellett mondanom.
Üdv.: Lamakid

A fenébe, én meg itt töröm magam, hogy bekerülj... Na mindegy, már késő, bent vagy.

EREDETI JÁTÉK = SZÍVÁS?

Sziasztok!
Pár hete megvásároltam a Fallout3 -at, eredetiben. Nagyon vártam már, meg nem is a 13-15000 kategóriába esett, így belefért a költségvetésbe (éppen csak). A telepítés rendben ment, de ami utána jött... Tizedszerre indul; csak gép restartja után indul; ha elindul is, azonnal lefagy, menet közben fagy le, de úgy, mintha nem is futott volna. Időközben megjelent egy patch, reménykedtem, megoldja a problémákat. Nem oldotta meg. Gondoltam írok a supportnak, elvégre eredeti cuccról van szó. Hát! Több levélváltás

NYEREMÉNYJÁTÉK

»NYERJ EGY HALOM PÓLÓT!

Igen, a kép kicsit megtévesztő, de az AN-TEC Kft. jóvoltából egy egész halom pólót sorsolunk ki azok között, akik válaszolnak a www.pcguru.hu/antec_polo weboldalon feltett kérdésre. Van GTA IV, Prince of Persia, Rayman Raving Rabbits EndWar és Brothers in Arms pólónk, illetve BiA-s baseballsapkánk, mindegyikből 3 darab, szóval megéri pályázni!

után (3-4 forduló) ajánlotta azt a support, hogy telepítsem újra a játékot. Köszi! Erre én is gondoltam! Természetesen nem segített. Mire idáig jutottam, végigtoltam a cuccot. A kicsit hosszú bevezető után a kérdésem az, hogy miért éri meg eredeti játékot venni? Gyakorlatilag ugyanaz a szívás van vele, mint egy tört verzióval. Ugyanúgy nem kapsz hozzá supportot, ugyanúgy fagy, stb. Lehet a Fallout3 egy kirívó példa, és nem ez az átlag. De zavar hogy kifizettem érte x ezer forintot, és nem kaptam normális segítséget. Természetesen nem Tőletek várom a választ, csak kicsit sírtam hozzáértő "kollégáknak". Meg lehet, hogy érdemes besuvasztani egy gondolatébresztőbe a témát, bár biztos lennének olyanok, akik emiatt eltántorodnának eredeti játék vásárlásától.
Amúgy a Gurut azóta veszem, mióta létezik. Amíg létezett még Amiga Guru azt is vettem, nagy Amiga rajongó vagyok (volt CD32 -m is :)). Remélem tudjátok tartani a szinvonalat, meg az árat, a rossz világhelyzet ellenére!
Üdv
Ramos

Nos, kertelhetnék itt, de végső válaszom az, hogy azért kell megvenni és nem lewarezolni a játékokat, hogy azoknak, akik mégis inkább megmaradnak a letöltés (lopás) mellett, azoknak egy év múlva is legyen mit leszedniük (magyarán hogy legyen játék jövőre is). Igen, a rossz játékot ettől még nem kell megvenned (és ezért is sajnálom, hogy pont az amúgy kiváló Fallout 3-mal volt gondod, hiszen az a játék kifejezetten megér minden egyes ráfordított forintot). A magyar support is lehetne kicsit tökösebb – bár azért tőlük se várjunk csodát, csak forgalmazzák a játékot, nincs közük az elkészítéséhez, így nyilván nem állhatnak neki megjavítani, amit a készítők rontottak el. Tény, hogy a problémák megoldását nehezíti a PC-k sokszínűsége is: a konzolos változatoknál nem volt ilyen gond (cserébe a PC-s grafika megfelelő gépen állva hagyta a játékgépen látottakat). Ha ez vigasztal: az elmúlt pár évben nem jellemző a Gurura az áremelés, így ettől most sem kell félned.

AZ A FURA INTERNET

Helló Miguel!
Ma megnéztem a legutóbb keresett kifejezések boxot a PC Guru Online-on és érdekes dolgokra lettem figyelmes. Kb. 4 szóból 1 volt warez témájú, például creck-et (direkt írtam el, hogy szemléltessem az írásmódot), CD-kulcsot meg serial key-t keresnek, 4 szóból 2 van van teljesen rosszul vagy hibásan írva. Példa: csalas achiew, harcosok játékok, counter cstirke, 10 szóból egy meg olyan, ami aztán végképp nem ide illik, mint a magyar horgász vagy a kocsmai játékgépek, és csak a maradék szó az, ami normális. A másik a gépigény: sok ember megkérdezi azt, hogy futna-e a gépén ez meg ez a játék és odaírja a konfigját. Nem tudja leolvasni a gépigényt vagy rákeresni a google-n? Még valami: még embrió a user és máris bannolva van, ezt hogy lehet elérni?

A keresések megjelenítése fura eset, de amit ott látsz, az nem feltétlenül az oldal saját keresőjéből kerül oda, időnként az is megjelenik, amivel az oldalra rátalálnak, teszem azt beírod a Google-be, hogy "kocsmai játékgépek", és a kereső valamiért azt gondolja, hogy a választ a pcguru.hu oldalain találhatod meg – nem mondom, hogy a szerkesztőség tagjai nem tudnának mesélni a kocsmákról meg a játékgépekről, de a lényeg, hogy ez talán magyarázatot ad az ilyen fura szavak jelenlétére. Az, hogy miért kerül kitiltásra valaki, aki jóformán aznap lépett be: vagy én szórakoztam kicsit az adminoknak fenntartott felületen, vagy az illető valami olyat tett, amivel megsértette a közepesen szigorú házirendet – ilyenkor az oldalon eltöltött idő mennyiségétől függetlenül érzéketlen búcsút veszünk a delikvenstől.

Egy másik gondolat: a call of duty-t játszva eszembe jutott, hogy miért nincs német kampány és miért hagyják ki a tengelyhatalmakat a játszható oldalak közül a híres játékokban? Milyen jó lenne hazánkfiával írtani az ellent a Don-kanyarban, esetleg Michael Wittman-nal nyomulni Villers Bocage-ban? Van pár kivétel, de kevés.
Üdv
Marci

Hát, talán azért, amiért nem készít senki játékot a kalandozó magyarokról: egyszerűen mert jóval többen szeretnek azonosulni a felszabadító amerikai katonával, mint a gonosz németted, még akkor is, ha ez nem feltétlenül takarja a történelmi valóságot (félreértések elkerülése végett: én a legszívesebben marslakóként vennék részt a fenti párviadalban).

AKINEK NEM JÖN BE AZ ÚJ...

Üdv Miguel!
Ma kézhez kaptam a Guru 3. számát - meg kell jegyeznem, hogy megint egy napos késéssel, de miután már egy jó ideje csütörtökön jelentek meg, így nem kell várnom egy teljes hétvégét - és szomorúan tapasztaltam, hogy maradt az előző számban bevezetett külcsíny. Eléggé megdöbbentem amikor a 02-es számot fellapozva valósággal arcon csapott a látvány. Az első reakcióm az volt, hogy megnéztem jó újságot tartok-e a kezemben, aztán felhívtam haveromat, hogy jöjjön át mert valami nagyon nincs rendben a Guruval. Miután biztosított róla, hogy jól látok, csak döbbenten és kicsit dühösen bámultam a magazint. Mi történt itt? Mi ez a gyerekes, !d!óta kivitelezés? A régi magazin sokkal komolyabb és számomra kellemesebb külsővel rendelkezett, összehasonlíthatatlanul jobbal, mint az utolsó két "szörnyszülött"- már ha nevezhetem így a (volt) kedvenc játékmagazinomat. Sasa és Grath távozásával kapcsolatban rengeteg véleményt hallottam/olvastam, de mindeddig az ex-szerkesztők hiányát nem éreztem. A cikkek ugyanolyan színvonalasak maradtak, az újság belbecse maradt a régi. Viszont Gaben hiányában lassan már egy kifestőkönyvhöz kezd hasonlítani az újság, ami engem, és szerintem még sok más embert inkább elriaszt, mint olvasásra, vételre ösztökél. Komolyan elgondolkoztam a továbbiakon. Megéri-e tovább rendelni a lapot? Kinek jutott eszébe, hogy 1 év után újra designváltás legyen? Ki nem volt megelégedve az eddigi külsővel? (És mi a címe mert, ha megtalálom egy seregnyi kazuárt szabadítok rá!!) Egy pár nap elteltével rá tudtam venni magam, hogy elolvassam az újságot, annak ellenére, hogy nem is fájdítottam volna a szívem vele. Aztán kitörő lelkesedéssel tapasztaltam, hogy legalább a tartalom nívós. Aztán jött a csekk, hogy lejár az előfizetésem. Gondoltam egy merészet és előfizettem még egy évre, bízva abban, hogy talán jöhet még jobb ezután, de sajnos most is ugyanaz a kifestőkönyv, ugyanazok a béna színek és képkeretek fogadtak. És én újfent el vagyok keseredve. Ezzel a kis levéllel csak annyit akartam mondani, hogy készíthetnétek egy közvéleménykutatást (ha már minden megjelenés előtt lehet szavazni a tartalomról), hogy kinek tetszik az új Guru, és kellene-e változtatni a designon, esetleg ki kéri/követeli a régi külsőt. Gondolkozzatok el ezen és adjátok vissza a Gurumat!
Destiny

Nos, mindenekelőtt köszönjük szépen a dicséretet és a bizalmat. A lap dizájnjával kapcsolatban: nehéz lenne meggyőznöm bárkit is arról, hogy márpedig ez így jó, mert ugye ez meglehetősen szubjektív dolog. Próbálok hát tényeket felsorolni, nem is azért, hogy meggyőzzelek, csak hogy elmondjam. Például azt, hogy egy éve nem volt dizájnváltás – Gaben újrarajzolt ezt-azt, de a lényeges elemek változatlanok maradtak. Fontosnak tartom azt is, hogy az új külső kialakításakor két lehetőségünk volt: vagy kinyitunk egy nyugati magazint, és lemásoljuk, amit ott látunk (persze ezzel nem azt mondom, hogy itthon bárki is ezt tenné, hogy is mondanék én ilyet), vagy inkább megpróbáljuk az olvasók cikkekkel kapcsolatos igényeit szem előtt tartva megtervezni, hogy mi hogy legyen. A cél az volt, hogy a több szöveg mellett meg tudjuk tartani a beszédes képeket is, hogy jusson hely az érdekességeknek a különböző információs dobozokban, és hogy ha egy cikk négy oldalas, akkor az négy oldal is legyen, ne pedig kettő a túlburjánzó, egész oldalas nyitóképek és egyéb borzalmak miatt – azt meg már nem is mondom, hogy harcot hirdettünk az olvashatatlan hasábok ellen. Természetesen a dizájn nem kőbe vésett dolog, jelenleg azon dolgozunk, hogy azok számára is elfogadható legyen a lap, akik nincsenek oda a sárga extrém árnyalataiért. Annak azonban kifejezetten örülök, hogy a lap tartalmilag megfelel – nem mintha most elégedetten hátradőlnénk, de azért jó tudni, hogy akad olyan, aki szerint nem baltázunk el mindent.

KÖZÉRDEKŰ KÖZLEMÉNY

Kedves Miguel!
Úgy döntöttünk több fórumtárssal, hogy május végén, június elején (megbeszéléstől függően) elmennénk egy baráti sörözésre, málnaszörpözésre, beszélgetésre. A helyszín Budapesten, a Zöld Pardonnál lenne, a parkban vagy egy büfében. Erre a baráti összejövetelre Téged is szeretettel meghívunk és az összes admint **(és szerkesztőt és dizájnert és tördelőt is, gondolom)**, kérlek szólj nekik Te is! Természetesen jelentkezni lehet, sőt kell is. Ezt a PGO fórumán lehet megtenni. **(http://tinyurl.com/gurubuli)** Remélem bekerül a levrovba az üzenetem, hiszen ez amolyan közérdekű közlemény.
DjSuperman92

Na, emberek, aki kíváncsi a többi olvasó arcára, utcán viselt sminkjére, illetve közszemlére tett higiéniájára, annak nincs más dolga, mint szabaddá tenni egy késő tavaszi – kora nyári délutánt vagy estét, és eljönni velünk. Igen, velünk, mert én megyek, az tuti (hogy aztán ez most pozitív vagy negatív reklám, azt nem tudom). Addig meg írjatok.

Miguel
levrov@pcguru.hu

CARSTYLING.HU
MAGYAR AUTÓTUNING PORTÁL - HTTP://CARSTYLING.HU
TUNING SHOW 2009
HUNGEXPO BUDAPEST
FUEL Girls
ABT SPORTSLINE HUNGARY
ÁPRILIS 11-13.
KÜLFÖLDI ÉS HAZAI EXKLUZÍV AUTÓCSODÁK +
DRIFT SHOW NEMZETKÖZI PROFIKKAL +
TUNING EXPO, TÖBB SZÁZ ÁTÉPÍTETT AUTÓ +
NEMZETKÖZI TUNING/HIFI TALÁLKOZÓ ÉS VERSENY +
rádió 1
my vip
SHAKER
tv2.hu
totalcar
PESTI EST
CKM PLAY
AUTÓ PIAC
autó MAGAZIN
AUTO TRADER Magazines
INFO-LINE: +3620 578 1166 :: WEB: WWW.TUNINGSHOW.HU

»A FELOLVASÓ«

» Rendezte: Stephen Daldry
» Szereplők: Kate Winslet, Ralph Fiennes, David Kross
» Hossza: 124 perc

Stephen Daldry, Az órák rendezője ismét irodalmi anyagból forgatott, a német Bernhard Schlink 1995-ös A felolvasó című New York Times-bestsellerét vitte vászonra, és ez a munka valóságos díjesőt hozott számára az idén. A kétórás romantikus mozi a második világháború után veszi kezdetét, hogy aztán a korábbi generáció életének szörnyű időszakáról rántsa le a leplet – a megbocsátás jegyében. Hannah Shmitz odaadóan ápolja az utcán talált, nála 20 évvel fiatalabb, skarlátból lábadozó joghallgatót, Michel Berget. Lassan titkos viszony szövődik köztük, szenvedélyes szeretkezéseik során a fiú a világirodalom klasszikusait olvassa fel szeretőjének. Ám az asszonynak hirtelen nyoma vész. Az időközben joghallgatóvá lett Berg (ekkor Ralph Fiennes formálja meg) nyolc évvel később, a náci háborús bűnösök tárgyalásán a vádlottak között látja viszont Hannah-t, és döbben rá, miféle szörnyű titok rejlik volt kedvese múltjában. Az angol beteg hangvételét és sikerét már csak a férfi főszereplő személye által is ismétlő háborús-romantikus mozi valóban különleges alkotás. Az érett nő és az érzékeny kamasz közti erotikát egyesíteni a világirodalom klasszikusainak ágyban való felolvasásával és a holokauszttal könyvben sem volt egyszerű faladat, mindezt vászonra vinni szinte lehetetlen. Daldrynak azonban - a közönség nagy szerencséjére - profi módon sikerült egységbe olvasztani e számos elemet. Külön dicséret illeti a hajdani színházi rendezőt, hogy angol színészekkel, hitelesen játszatta el a német történelem legnagyobb tragédiáját, és meglepő érzékenységgel forgatta le a botrányos témaként kezelt erotikus jeleneteket.«

»CORALINE«

» Rendezte: Henry Selick
» Szereplők: animációs figurák
» Hossza: 100 perc

A nemzetközi Coraline-láz hazánkat is elérte, Neil Gaiman Hugo- és Fabula-díjas horrorisztikus meseregényének 3D-s változata nem sokkal a kötet kiadása után, március derekán kerül a mozikba. A sztorit a vásznon Henry Selick, a Karácsonyi lidércnyomás rendezőjének szürreális tálalásában tekinthetitek meg. Érdemes, hiszen a csapat magasra tette a lécet, nem holmi Pixar-féle művarázs, inkább bármely korosztály számára élvezhető, artisztikus csemege született. A másfél órás animációs film története jobbára a kötet cselekményét követi, az író szülei által elhanyagolt kislány, Coraline Jones egy titkos ajtón át egy démoni párhuzamos világba kerül. A hollywoodi mozihoz hasonló tündöklő tükörvilág és a negédes, bár gombszemű hasonmás szülők kis híján örökre rabul ejtik a magányos gyereket. Ám amikor az álomért a szemét kérik cserébe, a címszereplő menekülni kezd, és a tündérmese horrorba fordul. Maga Gaiman is azt állítja, sosem készült ehhez fogható extravagáns, kockáról kockára kézzel készített alternatív dark mozi ez idáig. A szereposztás parádés, Coraline anyjának Terry Hatcher, apjának John Hodgman kölcsönzi a hangját mindkét világban. A könyv lidércnyomásos hangvételének illusztrálása mellett az álomvilág színei és a Coraline itteni szórakoztatását szolgáló különleges játékok (mechanikus egér, mobil virágok stb.) kidolgozottsága jelent plusz elemet. Mivel mind a sztori, mind a képvilág tökéletes, bizonyos, hogy a játék verzióra sem kell sokáig várniuk a Coraline-univerzum szerelmeseinek. Addig viszont remek fegyver unalom ellen a könyv és az egész estés animációs fantáziatörténet. «

»PC GURU MOZIS LEGKEVÉSBÉVÁRÓ-LISTA

»TOTAL RECALL

Biztos vannak páran, akik emlékeznek még Arnold Schwarzenegger Az emlékmás című filmjére, ami egy Philip K. Dick novellát dolgozott át a mozivászonra. Nem mai darab, de azért ütős kis mozi volt az a maga korában. Erre jön valami hollywoodi fejes és mivel nincs jobb dolga, se jobb ötlete, azt mondja, hogy akkor ezt megint filmesítsük meg. Na hát pont ez az, amiből mi inkább nem kérünk...

»S. DARKO

Nem tudom ti hogy vagytok vele, de a 2000-es évek elején volt egy kis költségvetésű film, ami kezdetben nem nagyon muzsikált a mozikban, de mégis rengeteg ember imádni kezdte, és igazi kult mozi lett belőle. Ez volt a Donnie Darko, ami elsőre csak egy drogos látomásnak tűnik, aztán mégis elvarázsolja az embert a történetével és a hangulatával. Nos, ennek a mozinak is készül a folytatása, ami a főszereplő hiányában a világ legnagyobb marhasága...

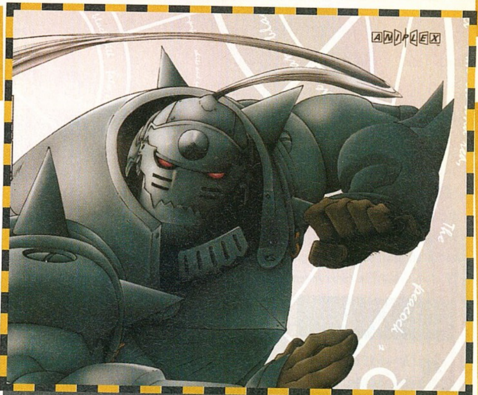
»CRANK 2

Emlékeztek még arra a filmre, amiben Jason Statham kapott valami vírust és csak úgy maradt életben, ha folyton adrenalin áradt szét a szervezetében? Na annak a filmnek az lett a vége, hogy a főhős kipottyant egy helikopterből. Akármilyen hihetetlen, ennek a mozinak is lesz folytatása, csak ezúttal adrenalin helyett áram kell majd az öreg Jasonnak. Az ekkora nagy baromságokat pedig már a mi gyomrunk sem bírja...

»DEATH NOTE«

» Lemezek száma: 5 lemez
» Ára: 6000 Ft
» Megjelenés: 2008 december 17.

Ebben a hónapban nem az újdonságokra koncentrálunk, hanem egy kicsit elmerülünk egy jobbára hanyagolt műfajban és bemutatunk nektek néhány olyan DVD-gyűjteményt, amelyek igazi kihagyhatatlan alkotásokat tartalmaznak. Akik egy kicsit jártasak az anime világában, azok már a képek alapján tudják, hogy valóban milliók által rajongott japán rajzfilmeket ajánlunk a figyelmetekbe. Az első a Death Note, amely egy olyan fiú életébe enged bepillantást, aki egy véletlennek köszönhetően hozzájut a halál kis füzetéhez, amibe, ha bekerül valakinek a neve, akkor az bizony halál fia lesz. Az ifú Light azonnal meg is látja a lehetőséget a listában és úgy dönt, hogy segítségével jobbá teszi a világot. Azonban a hirtelen elhalálozó gonosztevők a rendőrség figyelmét is felkeltik és a legfurcsább nyomozót, L-t küldik a rejtély nyomába. Amellett, hogy a sorozat érdekes kérdéseket boncolgat, rendkívül szórakoztató is egyben és nem csupán négy részes kiszerelésben, de csodás díszdobozban is megvásárolható, így bárki gyűjteményében impozáns helyet foglalhat el. Nem csupán egy kartondobozt kapunk, amibe beletettek négy slim-tokot, hanem egy igazi digipack kiszerelést, ami kívül-belül igényes kivitelben nyújtja át nekünk az öt lemezt, méghozzá a sorozat első húsz epizódjával. Rajongóknak gyakorlatilag kihagyhatatlan darab. «



»FULLMETAL ALC.«

» Lemezek száma: kiadásonként változó
» Ára: kiadásonként változik
» Megjelenés: január 29.

Második ajánlónk szintén egy kultikus anime, annak is a második etapja, hiszen az első négy rész már hosszú hónapok óta kapható, és biztos, hogy akik az első DVD-t birtokolják, azok már tűkön ülve várták a második korong megjelenését. Akik ezzel nem így vannak, azoknak előzékenyen megsúgjuk, hogy egy olyan rajzfilmről van szó, amely egy fiktív világban játszódik, ahol az alkímia teljesen bevett, sokak által nap mint nap alkalmazott eljárás. Két főhősünk egy balul sikerült kísérlet során megszegi az alkímia alapszabályát és ezért bizony igen komoly árat kell fizetniük, hiszen testileg (és némileg lelkileg is) megnyomorodva kell kutatniuk a megoldás (a mindenre gyógyírt jelentő bölcsek köve) után, amely visszafordíthatja a korábban elkövetett hibát. Amellett, hogy a széria bővelkedik humorban, akcióban és misztikumban, rendkívül sok mondanivalót és (nem nyálas) érzelmet is a történetbe ültettek, éppen ezért emelkedik ki az alkotás az átlag rajzfilmek tengeréből (nagyon sokan a valaha készült legjobb sorozatnak tartják a Fullmetal Alchemistet). Aki tehát csak egy kicsit is érdeklődik a japán animációs munkák iránt, annak mindenképpen izgalmas lehet ez a több díjat besöpört történet, amelyből elég csupán egy részt megnézni, hogy azonnal a rabjává váljunk. Itthon jelenleg nyolc epizód érhető el két különálló DVD-lemezen, de természetesen a folytatás érkezni fog, így érdemes szép sorban beruházni az összesbe. Apró megjegyzés csupán, hogy bár konkrét hír nincs ez ügyben, de a Death Note mintájára lehet, hogy ebből a szériából is érkezik majd gyűjteményes digiváltozat. «

»PC GURU MOZIS LEGINKÁBBVÁRÓ-LISTA

»THE BOOK OF ELI

Egy jó kis science-fiction, ami egy posztapokaliptikus jövőben játszódik, méghozzá western környezetben? Jöhet! A főszerepben a tökéletes badass Denzel Washington? Naná, hogy jöhet! Már megint meg kell menteni a világot? Jah, lehet, hogy egy kicsit már unalmas, de akkor is jöhet! Egy könyvre kell vigyázni, amiben az emberiség titka van? Imádjuk az ilyesmit, szóval jöhet, jöhet!

»THE TAKING OF PELHAM 123

Ismét egy film, amiben Denzel Washington a kemény legény, a rossz arc pedig nem más, mint John Travolta. És már csak emiatt is abszolút várós ez a film, ugyanis az öreg Travolta mindig is a gonosz szerepekben volt a legjobb és tuti, hogy ezúttal sem lesz ez másképp. A történetről pedig annyit, hogy terroristák randalíroznak majd a metróban. Az ilyesmi mindig jó kis popcornmozit ígér...

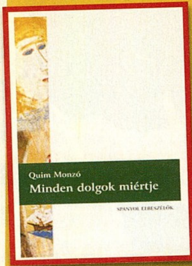
»IRON MAN 2

A tavalyi év legjobb popcorn-szórakozásának már készül a második része és mi alig várjuk, hogy ismét beülhessünk a moziba a vasfejű kalandjaira. Ha igazak a hírek, akkor ismét egy régi ellenfél tér majd vissza, természetesen páncélban és ismét egy olyan mozit kapunk majd, ami szervesen kapcsolódik a többi szuperhősös filmhez. Ide vele minél hamarabb! Vasembert akarunk már holnap!

QUIM MONZO

Minden dolgok miértje

Patak könyvek

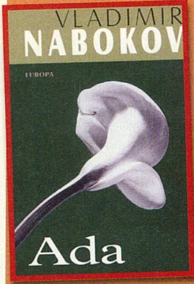


» A magyarul most debütáló közkedvelt katalán szerző elbeszéléskötete a férfi-nő kapcsolat problematikáját és az élet viszontagságait központba állító rövid történeteiben a tőle megszokott frappáns csavarral figurázza ki az emberi természet furcsaságait. Humoros, szellemes, könnyed olvasnivaló, afféle titkos zsebiránytű túlkomplikált mindennapjaink túléléséhez.

VLADIMIR NABOKOV

Ada avagy ardisi tüzek

Európa kiadó



» Az 1969-ben írt, közel hétszáz oldalas regény ismét botránytémát tálal, két kamasz testvér, Ada és Van Veen szerelmét járja körül meglehetős alapossággal. Nem éppen könnyű, elbűvölően szövevényes, sci-fivel és erotikával fűszerezett különleges családregény - szigorúan csak kitartók és könyvmolyok figyelmébe ajánlom. Nekik viszont jó szívvel.

AGATHA CHRITIE

Függöny: Poirot utolsó esete

Európa kiadó

» A krimikirálynő kedvenc belga detektívje ezúttal valóban elbúcsúzik közönségétől, s bár számára végleg legördül a függöny, utolsó nyomozása során sem hagyja kétségek közt hűséges Hastings barátját. Poirot ezúttal élete feláldozásával rántja le a leplet a valaha élt legkülönösebb, Jágót idéző sorozatgyilkosról.

STEPHEN KING ÉS PETER STRAUB

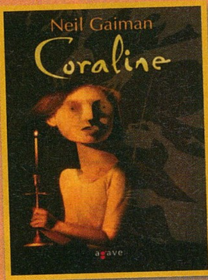
A FEKETE HÁZ

» Kiadó: Európa
» Oldalszám: 816 oldal
» Ár: 2800 Ft

» A nyolcszáz oldalnál is terjedelmesebb 2001-ben közösen írt regény igazi csemege, jól kezdődik ez az esztendő a könyvbarátoknak és a borzongás kedvelőinek egyaránt. Bár a kötet a Talizmán párregénye, önmagában, az előzmények ismerete nélkül is élvezhető olvasmány. A letehetetlen új thrillerben a nyugalmas amerikai kisváros, French Landing lakóit a sorozatban eltűnt gyerekek rejtélye foglalkoztatja. Talán a rettegett Halász ragadta el többek közt a kamasz Ty Marsallt is? A környéken garázdálkodó Gonosz útját nyomtalanul eltűnt gyerekek és megcsonkított tetemek jelzik, a feszültség egyre nő. A helyi rendőrfőnök, Gilbertsen úgy dönt, hogy gyerekkori barátját, Jack Sawyert (Utazó Jacket) hívja segítségül a rejtélyes gyilkos megfékezésére és a talán életben lévő Ty előkerítésére. A Talizmán időközben felnőtté lett hajdani meglelőjét nem rettentik vissza a borzalmak, a nyomok végül a titokzatos Fekete házhoz vezetnek. A rettenetes építmény pincébe nyíló lejárója a borzalmak párhuzamos világába kalauzol, az odajutók tudata összezavarodik. Itt kapcsolódik a sztorihoz a hétkötetes Setét Torony-ciklus, végül Speedy Parker, Jack barátja meséli el, miként függenek össze a gyilkosságok a Bíbor király és Roland sorsával, s a rejtélyre fény derül. Nemcsak a mesterien adagolt feszültség és a fordulatos események, de a korábbi regényvilágok történetbe való szövése is különlegessé teszik ez a közösen írt thrillert. Az eredmény önmagáért beszél, maguk a szerzők is annyira megszerették a világukat, hogy nem zárják ki a folytatást.

NEIL GAIMAN

CORALINE



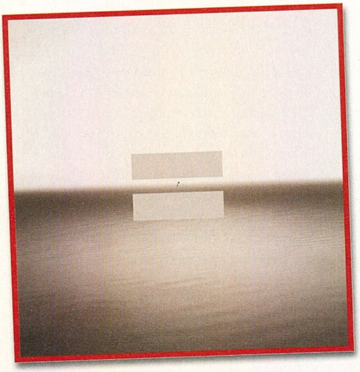
» Kiadó: Agave könyvek
» Oldalszám: 144 oldal
» Ár: 2480 Ft

» Ki ne emlékezne azokra a gyerekkori játékokra, amely során egy titkos rejtekajtón keresztül átjárást képzeltünk a mesevilágba? Alicé-től Narnián át számos irodalmi előképe akad e témának, Gaiman most megjelent, gyerekeknek címzett, de felnőtteknek számára is tanulságos meseregénye újabb nézőpontból járja körül a valóság és a vágyak közt feszülő ellentétet. Miként a brit író saját online újságjában leírta, különösen fontos számára ez a sztori, ahol egy kicsi, de intelligens teremtés hatalmas, felnőttek számára is fenyegető választással szembesül. A történet könnyen követhető, nélkülözi a Gaimantól megszokott narratív trükköket, a szürreális atmoszférát a fantasztikus figurák teremtik. A címszereplő Coraline családjának új lakásában 14 ajtó található, az egyik kulcsra zárva, míg egy nap a kíváncsi gyerek végül ki nem nyitja. Az ajtó mögött titokzatos alagút húzódik, amelyen áthaladva egy másik világban lévő házba jut. A varázslatos világban minden jobb, mint az eredetiben, ízletesebb a koszt, izgalmasabbak a játékok, kedvesebbek az ottani szülők is. A remek kezdet azonban rémálomba fordul, amikor az új, gombszemű szülők arra kérik Coraline-t, hogy maradjon velük és legyen örökre az ő kislányuk. Egyetlen dolgot kell csak az álomélétért megtennie, a szeme helyére gombot varrni - ez lenne a szép, új élet ára. Coraline-nek így nem marad más választása, mint az iszonyú veszélyekkel szembeszállva megtenni a rémálommal felérő hazavezető utat.

U2

NO LINE ON THE HORIZON

» Kiadó: Universal Music » Dalok száma: 9 szám, 22 video

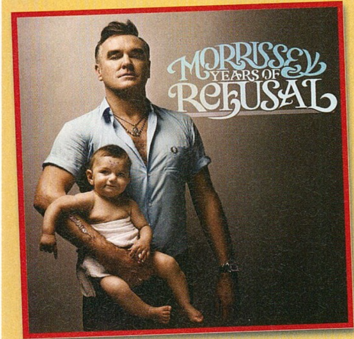


»Az Amszterdamba települt ír nemzeti jelkép rockbanda legújabb, tizenkettedik stúdióalbuma közel öt évvel a korábbi új dalokat tartalmazó LP kiadása után, idén március elején került a boltokba. A fekete-fehér borítón a tengerrel egybeolvadó égbolt geometrikus, letisztult minimalista stílusú művészi fotója látható a japán Hiroshi Sugimoto jóvoltából. A fél évtizede csak válogatás- és koncertfelvételekre hagyatkozó rajongók megrohamozhatják végre az üzleteket: cédé, viyl, digipack és deluxe edition verziók közül választhatnak - pénztárcájuknak és lelkesedésüknek megfelelően. A nem mindennapi reklámkampány nagy attrakciót előlegezett: a 11 új trackből a Get on Your Boots szép sikerrel debütált Dublinban épp Valentin napon az RTE közrádión, de Bono és csapata már Obama beiktatási ünnepségén és a Grammy-díjátadón is fellépett. A jól bevált recept szerint készült korongról a soha ilyen hosszú hallgatást kivárni kénytelen rajongók nem fogják hiányolni sem a politikai témafelvetést, sem a rockos hangzást. A négyfős ír szuperbanda igényességét jelzi, hogy közel 50 új szerzemény közül állították össze a végső albumot. A címadó nyitó dal a rock and roll 2009-es modernizált változatát mutatja be, az Every Breaking Wave soulos, a Moment of Surrender gospeles, a marokkói felvételeknek és az ottani népzenei hatásnak pedig a Fez című dal állít emléket. A korongzáró Cedar of Lebanon az ottani háborús tudósító balladája, míg a dublini, londoni, New York-i munkálatok során létrejött Standup Comedy hardrockos hangzása a Led Zeppelin, a Crazy Tonight dallamvilága pedig a Sweetest Thing sikerét idézi. Sokszínű, igényes, remek album született, az ír banda neve továbbra is a minőség védjegye.

MORRISSEY

YEARS OF REFUSAL

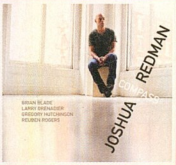
Kiadó: Universal Music Dalok száma: 13 szám



»A három évnyi várakozás után megjelenő kilencedik stúdióalbum februártól kapható. A brit Smiths szólóban is szép sikereket elkönyvelő ötven éves hajdani frontembere, Steven Patrick Morrissey a címben is felpanaszolt nehezebb esztendők után ismét csúcsformában, eredeti és ütős albummal jelentkezett. A borítófotón látható, jobb karjában csecsemőt tartó erős férfi kissé önironikus képe magáért beszél. A belső borítón ráadásul az egész banda meztelenre vetkőzve, egy szál bakelitbe takarózva sokkolja a közönséget. A gyilkos humor ezúttal sem hagyta el az énekest, és a tőle megszokott, negatív hangnem valamint a szeretethiány és boldogtalanság alapélménye a tizenkét dalos korong biztos alapja, mind dallamban, mind a patetikus-romantikus szövegekben egyaránt. Maga az énekes is legérettebb albumának tartja a legújabb lemezt, amely azért is emlékezetes, mert a felvételek során fiatalon elhunyt Jerry Finn producer utolsó munkája. A nyitó Something is Squeezing My Skull már-már mániákust idéző drámai felütése után következnek a sértettség és a magány igényes kifejezői. A legkedveltebb, negyedik számként szereplő kislemezdal, az I am Throwing My Arms Around Paris e nagyon morrisseys, kiábrándult életérzés remek összegzője. A javarészt hasonló, kiforrott szerzeményeket tartalmazó album színvonala az utolsó dalnál viszont nagyot zuhan, már-már érthetetlen, miért is került a korábbiakat zárójelbe tevő I am Ok by Myself a lemezre. Ettől eltekintve az mondhatjuk, tízből kilences a korong minősítése, hisz nem játszhat mindenki örömzenét, legfőképp nem az alternatív brit stílus hajdani kedvence.

»TOVÁBBI MEGJELENÉSEK

»Joshua Redman
(1 lemez)
Compass



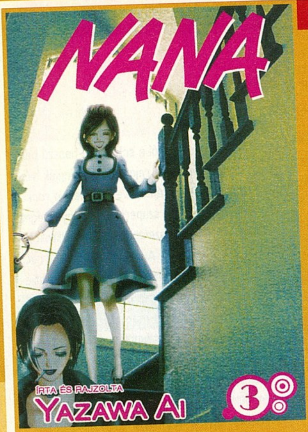
»Testament
(1 lemez)
The Formation of Damnation

»Filmzene
(1 lemez)
Yes Man

»Ian Gillan
(1 lemez)
One Eye to Morocco

»Filmzene
(1 lemez)
Revolutionary Road

írta» AMBER



ÍRÓ/RAJZOLÓ: YAZAWA AI

NANA 3

»Kiadó: MangaFan Kiadó »Oldalszám: 186 oldal »Ár: 2000 Ft

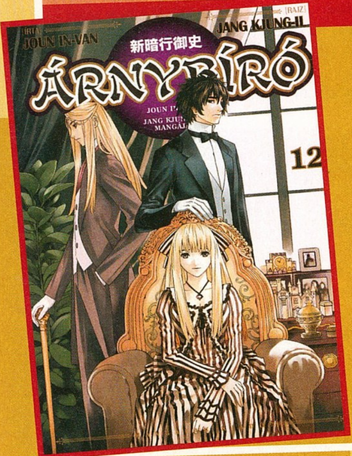
»Folytatódik a MangaFan Kiadó abszolút lányoknak szóló sorozata, amely két lány életét követi végig, két olyan lányét akik igyekeznek megtalálni a helyüket az életben. Amellett, hogy a kötet természetesen tele van romantikával, nem egy szimpla, a nyálas érzelmeket túlspilázó sorozat, hanem a felnőtté válás tökéletes tablója két teljesen különböző lány szemszögéből. Ugyanaz az út, de különböző élethelyzetek és tapasztalatok, jókora adag humorral és drámával, méghozzá meglehetősen ügyes elosztásban, a lehető legszórakoztatóbb módon előadva. Hőseink kötetről-kötetre egyre szimpatikusabbak és ezúttal mindkét szereplő megfelelő hangsúlyt kap a történetben, arról nem is beszélve, hogy a két lány kapcsolata is egyre nagyobb hangsúlyt kap a cselekmény során. Habár kétségtelen, hogy egy teljes egészében a gyengébbik nemet célba vevő sorozattal van dolgunk, ez ezúttal sem azt jelenti, hogy férfiember nem veheti kézbe ezt a kötetet. Ahogy az egyes lányregények és romantikus filmek is élvezhetőek lehetnek a fiúk számára, úgy a Nana-sorozat is megtalálhatja a maga férfi közönségét, hiszen a történet érdekes, a fordulatok szórakoztatóak és az összekapcsolódó sorsok nem csak a lányok számára lehetnek izgalmasak. Így ha a kezetekbe kerül egy Nana, akkor nyugodtan lapozzatok bele, garantáltan nem fogtok csalódni... «

ÍRÓ/RAJZOLÓ: KOHTA HIRANO

HELLSING 3

»Kiadó: MangaFan Kiadó »Oldalszám: 196 oldal »Ár: 2000 FT

»Harmadik kötetéhez érkezett a világszerte hihetetlen népszerűségnek örvendő vámpíros manga széria és ebben a részben már teljes gőzzel beindul a cselekmény, hiszen végre megjelenik a történetben a főellenfél, a Millenium. Sokat ugyan még nem tudunk meg róluk, de azért az már most látszik, hogy a jövőben lesz elég baj a titokzatos szervezettel. Aki szereti az akciót, az ebben a részben biztosan nem fog csalódni, hiszen ezúttal abszolút a vérre és darabolásra helyeződik a hangsúly, természetesen az utánozhatatlan Alucarddal a főszerepben, akit ezúttal rengeteg csodálatos, akciódús oldalon mutatja be, hogy miért is ő a Hellsing leglazább és legütősebb karaktere. Persze a kötet nem csak agyatlan hentből áll, a cselekmény haladgat előre, feltűnnek a már korábban megismert szereplők és ismét teret nyer a humor is, így ha az első két rész tetszett, akkor ezúttal is garantálva lesz a szórakozásunk. A sorozatot azoknak is érdemes beszerezni, akik úgy általában a vámpíros témák után érdeklődnek, hiszen a japán alkotó, Kohta Hirano nagyon érdekesen és élvezetesen nyúl a témához, egészen új színt hozva a "műfajba". Ha tehát egy mód van rá, akkor legalább kukkantsatok bele és ne lepődjetek meg, hogyha ott ragadtok az első oldaltól az utolsóig... «



ÍRÓ/RAJZOLÓ: JOUN IN-VAN ÉS JANG KJUNG-IL

ÁRNYBÍRÓ 12

»Kiadó: MangaFan Kiadó »Oldalszám: 206 oldal »Ár: 2000 Ft

»Jubilál a magyar kiadású keleti alkotások egyik veteránja, már persze abban az esetben, ha a tizenkettedik számot (ami a hangzatos „egy tucat" valójában) jubileumnak lehet tekinteni. Ha nem, az sem baj, mindenképpen dicséretes tény, hogy a széria eljutott ehhez a bűvös számhoz és annak is csak örülni lehet, hogy még mindig töretlen népszerűségnek örvend az olvasók körében. Ha esetleg valaki nem lenne képben az Árnybíró-szériát illetően, akkor eláruljuk, hogy egy tökéletes, akció-orientált történettel van dolgunk, amelyben látványos harcok közepette haladunk előre a számos történelmi elemet felhasználó cselekményben. Olvasását persze csak azoknak ajánljuk, akik már letudták az előző tizenegy kötetet is, hiszen összefüggő cselekményről beszélhetünk, ahol nagyon fontos szerepe van az előzményeknek, főleg most, hogy a korábbi kötetben megtörtént a stílusváltás és a szerző rátért a múlt rejtélyeinek feltárására. Az Árnybíró tehát igen kellemes képregényfolyam, csak nem szabad hűbelebalázs módjára nekivágni, érdemes beszerezni a korábban megjelent köteteket és egyben végigrágni magunkat a nem mindennapi történeten. Ha ezt megtesszük, akkor garantáltan lesz egy egész hétvégét felölelő programunk, hiszen több, mint 2500 oldalnyi akción, ármányon és csodás rajzon kell átrágnunk magunkat – ami lássuk be, nem is olyan rossz elfoglaltság. Melegen ajánljuk mindenkinek, főleg a szürke, esős, tavaszi napokra... «

ÍRÓ: OHBA TSUGUMI RAJZOLÓ: OBATA TAKESHI

DEATH NOTE - HALÁLLISTA 3

»Kiadó: MangaFan Kiadó »Oldalszám: 200 oldal »Ár: 2000 Ft

»Harmadik (ez az e havi bűvös számunk) kötetéhez érkezett a Death Note-sorozat is, és a köteten belül folytatódik a haláIlistát megszerző Light és a rendőrség (élükön a zseniális L-lel) párharcra. Az ifjú halálosztó tisztában van vele, hogy szinte minden lépését követik és a családja is megfigyelés tárgya, így cselhez kell folyamodnia, hogy folytathassa „áldásos" tevékenységét. A trükk sikerül, de a hétpróbás L-t is kemény fából faragták, így Light még mindig nincs tökéletes biztonságban. Mindeközben a fiú élete halad a maga útján, és a középiskola után az egyetem az új célpont, ahová természetesen sikerül elsőként bejutnia, így az évnyitón ő tarthatja a köszöntőbeszédet. Szép és jó is a dolog, ám hősünk felfigyel rá, hogy egy furcsa alak van a nyomában és hamarosan rá kell döbbennie, hogy a legendás L szegődött a nyomába. A párharc tehát megkezdődik és ezzel a Death Note-széria is eléri a legjobban sikerült részeket, hiszen megkezdődik a személyes háború és az olvasó ámulva olvashatja, hogy a két rendkívül intelligens szereplő hogyan igyekszik tőrbe csalni a másikat. Egészen egyszerűen briliáns és kihagyhatatlan.

A Haláilista története tehát tovább dübörög és túlzás nélkül állíthatjuk, hogy az egyik legjobb mangát tisztelhetjük a sorozatban, olyan alkotást, ami nem csak a történetével, de szépen kidolgozott, gyönyörű rajzaival is elcsábítja az olvasót. Mindezt csak tetézi a kiadvány igényes, védőborítós kiadása, amit egész egyszerűen jó kézbe venni és forgtani. A Death Note olyan japán képregény, amit nem csak a rajongóknak kell beszerezni, hanem azoknak is akik alapjáraton nincsenek oda a mangákért. Mondjuk mindezt azért, mert tipikusan olyan történettel van dolgunk, ami megfogja az olvasót és még azokat is berántja a képregény világába, akik egyáltalán nem szoktak hasonló alkotásokhoz nyúlni. Ha tehát különleges, de szórakoztató ajándékot szeretnénk adni valakinek, akkor érdemes begyűjteni a Haláilista eddig megjelent három kötetét és azt átadni a kiválasztottnak, ugyanis ezzel garantáltan nem okozunk csalódást. Ha pedig már Death Note, akkor nézzétek meg a DVD-rovatot is, ott is találkozhattok a témához kapcsolódó érdekes és élvezetes csemegével... «

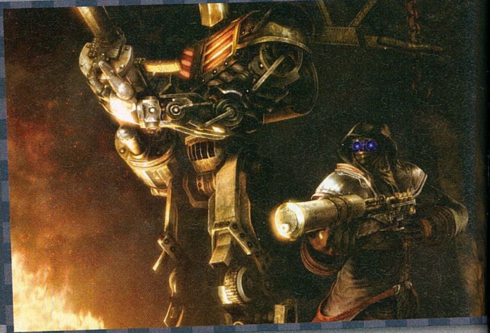
»Empire: Total War

A Creative Assembly soha nem aprózta el – a fejlesztőstúdió alapítása után nem sokkal a Medieval: Total Warral kasszát robbantott, de akkorát, hogy nem kis túlzással azóta abból élnek. A siker folytatást szül, esetünkben rengeteget, mégsem rójuk fel nekik: minden egyes rész a maga kategóriájának császárává vált, nem csoda, ha az egész világ lélegzet-visszafojtva várja az Empire-t, a legújabb felvonást. Valósághű időjárás, elképesztő 3D grafika, tengeri csaták – csak pár azon újdonságok közül, amelyeket a srácok ígérnek nekünk, természetesen a már megszokott, és a most még olajozottabban futó alapok (diplomácia, kereskedés, terjeszkedés) sem hiányozhatnak. A stratégia-rajongók megint eltűnnek majd pár hétre, köztük egyik cikkírónk is, aki hideg élelemmel felvértezve várja a csodát. «

»Demigod

Amikor annak idején egy lelkes csapat összehozta a DotA modot a WarCraft harmadik része alá, még senki nem gondolta, hogy elképesztő alaposságukkal, precíz tervezésükkel és a végletekig csiszolt megoldásaikkal műfajt teremtenek. A Gas Powered Games, Chris Taylor vállalata azonban megérezte a stílusban a lehetőséget, felkarolta a készítőket, és együtt, kéz a kézben létrehozták a Demigodot, amelyet a következő számunkban tesztelünk majd le nektek. Egy mágikus világban, ahol az istenek az emberek között járnak, stratégia, szerepjáték és akcióelemek vegyülnek, hogy ellazítsanak bennünket – folyamatosan létező online világ és annak szimulált változata magányos kalandokhoz, elképesztően stílusos külső, maximális játékélmény! «

»Damnation

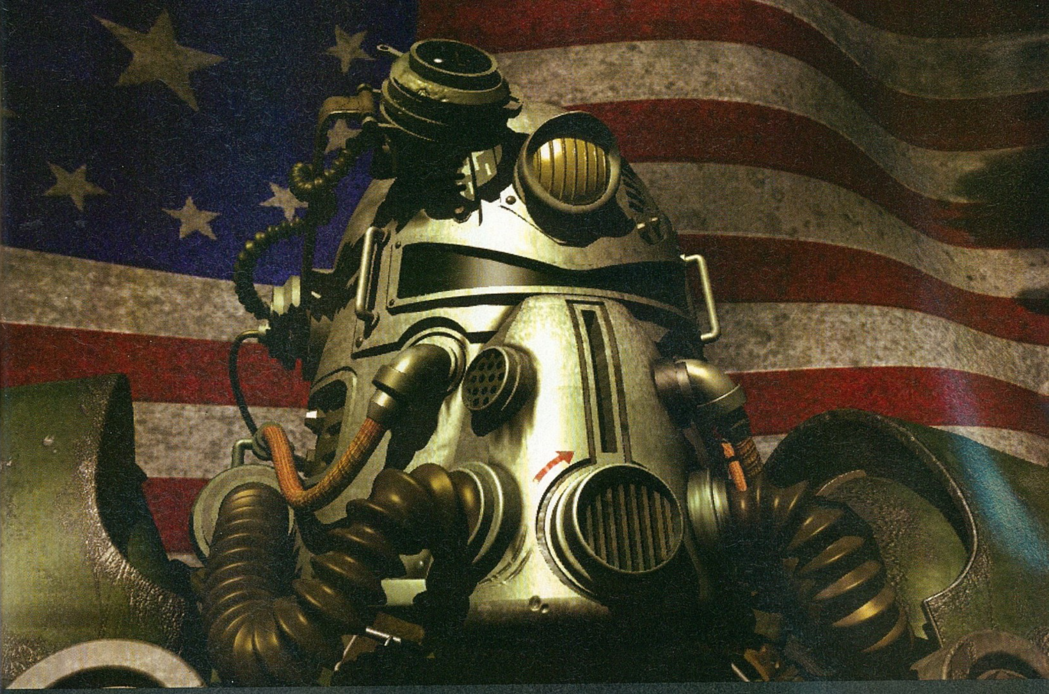


Készülj fel egy világra, ahol bármi megtörténhet - a steampunk elemek a valósággal, az akcióelemek a lopakodós részekkel, és a valós történelem egy kitalálttal keveredik. Az Unreal 3 motor segedelmével meghajtott, a Codemasters által piacra dobott programban kalapos főhősünk a mai Egyesült Államok területén harcol - éppen csak az ő idősíkján a polgárháború nem ért véget, így fel kell vennie a fegyvert FPS, vagy TPS nézőpontban. A lenyűgözően stílusos megjelenítésért a Blue Omega fejlesztőcsapat felel - ők pedig idáig főképp filmeken dolgoztak, így a látvány nem is lehet kérdéses, azt pedig, hogy mindehhez a játékmenet is jól sikerül e, jövő hónapban eláruljuk nektek!«

Teljes játék:

»FALLOUT 1-2

Ha ma azt mondom, Fallout, sokaknak csak és kizárólag a minden tekintetben méltó folytatásnak tekinthető harmadik felvonás jut az eszébe – pedig volt egy első és egy második felvonás is. Ezek nem csak megalapozták a mára már csak emlékeinkben létező Black Isle stúdió több esztendős ámokfutását (amely olyan játékokat szült, mint a Planescape: Torment, vagy az Icewind Dale-sorozat), de milliónyi álmatlan éjszakát okozott a rajongóknak is. A Guru most, sok-sok év után ismét a kezetekbe adja a senkiföldje sorsát, hiszen a következő teljes játékunk nem csalás, nem ámítás, a Fallout-sorozat első két felvonása lesz! Az izometrikus nézet, a lepusztult világ és az elképesztően összetett szerepjátékos rendszer mindenkit lenyűgözhet, aki hagyja magát elvarázsolni: ezekben ismerhettük meg a SPECIAL-t, gyilkolhattunk először szupermutánst, sőt, ezeknek köszönhetjük, hogy a Dogmeat nevet viselő kutyus ma legalább annyira patinás szereplő a játékok univerzumában, mint Gordon Freeman vagy Lara Croft!



FALLOUT 1-2

»JÁTÉKDEMÓK:
Grand Ages: Rome / Men of War / Codename Panzers: Cold War

»SHAREWARE JÁTÉKOK:
Adventure Chronicles / Bipo Mystery of the Red Panda / Bob the Builder Can-Do Carnival / County Fair / Defender of the Crown Heroes Live Forever / Enchanted Cavern / Orchard / The Three Stooges Treasure Hunt Hijinks / Wild West Quest 2 / World Voyage

»INGYENES JÁTÉKOK:
TSS / Yap! / Derelict

»JÁTÉKELŐZETESEK:
Aion / ARMA 2 (2db) / Batman: Arkham Asylum / Battlefield 1943 / Bloodbowl / Ghostbusters (2db) / Operation Flashpoint 2: Dragon Rising / Red Alert 3: Uprising / Chronicles of Riddick: Attack on Dark Athena / Star Trek Online / Terminator 4 / The Sims 3 / World in Conflict: Soviet Assault

»JAVÍTÁSOK:
Gears of War v1.2 / Red Alert 3 v1.07 / Vampire the Masquerade: Bloodlines v6.0

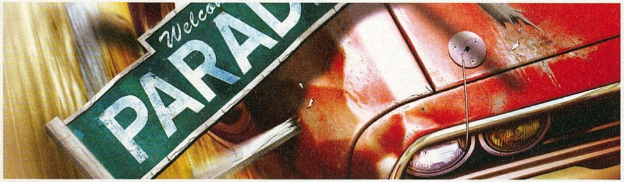
»MOZIELŐZETESEK:
Dragonball Evolution / Fanboys / Inglourious Basterds / Next Day Air / Planet 51 / The Taking of Pelham 123

»PCG LIVE-TESZTEK:
Burnout Paradise City: The Ultimate Box / Dark Sector / F.E.A.R. 2: Project Origin / Shellshock 2 / Specnaz 2 / The Godfather 2 / X-Blades / Halo Wars / Street Fighter IV /Tom Clancy's HAWX

»HÁTTÉRKÉPEK:
Red Alert 3: Uprising / 10 éves az Everquest / Empire: Total War (2db) / Section 8 / Singualirity / Warhammer: Age of Reckonning (2db) / Burnout Paradise (7db) / Dark Sector (4db) / Tom Clancy's End War (11db) / FEAR 2: Project Origin (8db)

»TURKÁLÓ:
Számítógép-védelem: Ad-Aware Anniversary Edition 8 (frissített definíciós fájlokkal) / AVG Anti-Virus 8.0.176 / Avira AntiVir Personal v8.2.0.337 / Comodo Firewall Pro v3.8.64739.471 / Spybot: Search & Destroy v1.6.2 (frissített definíciós fájlokkal) | CD/DVD írás: Burn4Free v4.6 / Ashampoo Burning Studio v6.75 / DeepBurner v1.9 | Driverek: AMD-Ati Catalyst v9.1 és nVidia Forceware 182.06 WinXP videokártya driverek | Fájlkezelés: Total Commander v7.04a / 7Zip v4.62 | Képkezelés: GIMP v2.6.5 / Hypersnap v6.31.01 / IrfanView v4.23 / Paint.NET v3.36 / SnagIt v9.1.1 / XnView 1.95.4 | Multimédia: CDEx 1.5.1 / K-Lite Codec Pack v4.6.2 / Quicktime Player v7.6 / RocketDock v1.3.5 / VobSub v2.23 / WinAmp 5.541 / XviD v1.2.1 codec | Rendszer: Smart Defrag v1.11 / Glary Utilities v2.11.0.638 | Egyéb: OpenOffice v3.0.0 Magyar

BURNOUT PARADISE VIDEÓTESZT



MEN OF WAR
DEMO

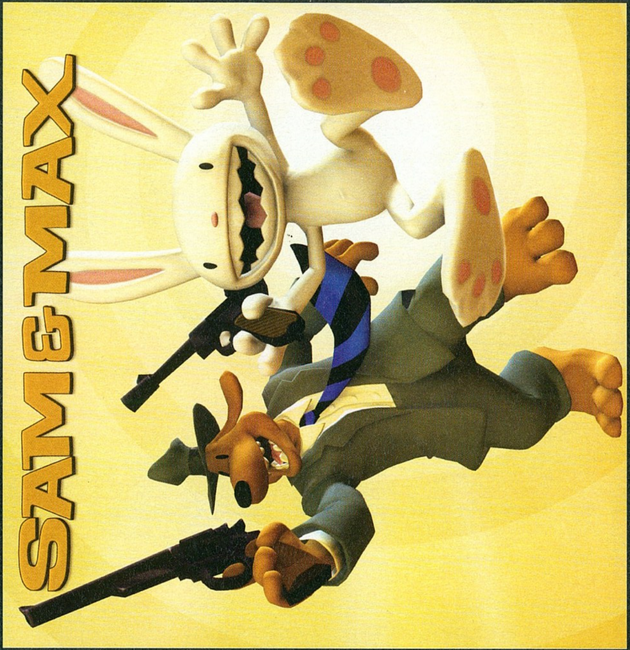
RA 3: UPRISING
JÁTÉKELŐZETES

HAWX
VIDEÓTESZT

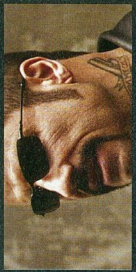
PCGURU DVD

SAM & MAX TELJES ELSŐ ÉVAD

2009. 04.



F.E.A.R. 2
Videóteszt



MOZIELŐZETESEK
Újdonságok a filmek világából

04.
PCGURU
DVD

MAGYARORSZÁG 3

DÉTÁRI 5'

KOVÁCS 60'

ESTERHÁZY 73'

BRAZÍLIA 0

HA NEM CSAK AZ EREDMÉNYEK ÉRDEKLIK...

MEGJELENT!

Keresse havonta az újságárusoknál!

MARK WAHLBERG
MAX PAYNE
EGYSZEMÉLYES
HÁBORÚ
KEMÉNYEBBRE VÁGVA
ÁPRILIS 8-TÓL DVD-N!
HAMAROSAN BLU-RAYEN!
16
Tizenhat éven aluliak számára nem ajánlott
INTERCOM
© 2008 Twentieth Century Fox Film Corporation és Dune Entertainment III LLC. Minden jog fenntartva!
© 2009 Twentieth Century Fox Home Entertainment, Inc. Minden jog fenntartva!